CYBERPUNK RED

РОЛЕВАЯ ИГРА ПРО ТЁМНОЕ БУДУЩЕЕ

ВНИМАНИЕ!
ДИСКЛЕЙМЕР

обязательно к прочтению, мы предупреждали

Этот документ — результат кропотливого труда нескольких фанатов Киберпанка, он не является официальным продуктом. Данный файл не предназначен для коммерческого использования и продажи. Исключительно для ознакомительного пользования в рамках "параллельного импорта". Мы не пираты, мы просто Эджраннеры.

Перевод и локализация делается стараниями узкого круга фанатов двух групп в социальной сети Вконтакте:
1. https://vk.com/cyberpunk_red_rus (t.me/Evgeniy_Edgerunner)
2. https://vk.com/cyberpunk2020 (Vinni Xx)

Все официальные права принадлежат людям и компаниям, указанным на странице 3 текущего документа (следующая после этой), а так же компаниям, пробрёвшим права на локализацию и коммерческое использование продукта от R. Talsorian Games, Inc.

Перевод фанатский и не является 100% верным, может содержать стилистические и орфографические ошибки и авторские дополнения, например, переводы песен и пр. Прошу отнестись с пониманием.

Все вопросы и пожелания можно отправлять в группу в социальной сети Вконтакте:
https://vk.com/cyberpunk_red_rus

Наша цель:
СДЕЛАТЬ CYBERPUNK ПОПУЛЯРНЫМ

Желаю крутых историй и приятной игры, чумбата.

С любовью,
Женя <3

Создатели и команда

Writing and Design by Mike Pondsmith, James Hutt, Cody Pondsmith, Jay Parker, J Gray, David Ackerman, and Jaye Kovach

Based on Material Originally Created by David Ackerman, Matt Anacleto, Mike Blum, Edward Bolme, Colin Fisk, Dave Friedland, Bruce Harlick, Scott Hedrick, Michael LaBossiere, Mike MacDonald, Will Moss, Lisa Pondsmith, Mike Pondsmith, Derek Quintanar, Mike Roter, Scott Ruggels, Craig Sheeley, Mark Schumann, Ross Winn, Benjamin Wright, and the many writers who worked on the ***Cyberpunk*** line in the past.

Beat Chart Concepts Contributed by Flint Dille

Lyrics for Black Dog and Never Fade Away by David Sandström and Dennis Lyxzén

Business Management by Lisa Pondsmith

Project Management by Cody Pondsmith and Mike Pondsmith

Art Direction by Jaye Kovach

Cover Illustration by Anselm Zielonka

Interior Illustration and Graphics by Doug Anderson, Bad Moon Art Studio, Richard Bagnall, Santiago Betancur, Neil Branquinho, Alexander Dudar, Colin Fisk, Matthew S. Francella, Hélio Frazão, Huntang, J Gray, Maksym Harahulin, DariusK, Jaye Kovach, Bernard Kowalczuk, Adrian Marc, Jan Marek, Eddie Mendoza, Pedram Mohammadi, Alan Okamoto, Anna Podedworna, Sebastian Szmyd, Eve Ventrue, 望瑾 Jin Wang, Wavefront, and Anselm Zielonka

Editing by Carol Darnell, Michael Matheson, Josh Vogt, and Dixie Cochran

Layout and Page Design by J Gray, Irrgardless, and Adam Jury

Product Consultation by Aron Tarbuck

Playtesting and Beta Reading by James "ELH" Adams, Azalah, Jared Doyle Barnes, Ben, Gabriel Boleau, Naomi Calhoun, Matt "Sir Fluffles" Carroll, Kevin Diehl, Linda "Druttercup" Evans, James Fullerton, Allen Hawkins, Matthew House, Jay Jasti, Paul Khalifé, The MadQueen, Ashley Mayo, Leon "Leothedino" Mendez, Dan "F00d4Th0ught" Richardson, Ryan "Boss_Angler" St. John, Gavin "Fishy" Steele, Joseph Torres, Jason Rand, Jillian Wagner, Eddy Webb, and Worthington

Special Thanks to Radek Adam Grabowski, Marcin Iwiński, Amelia Kołat, Hollie Bennett, Sam Liu, Patrick Mills, Michał Platkow-Gilewski, Walter Jon Williams, and the entire crew at CD Projekt Red.

ISBN 978-1-950911-06-6 • **Редакция v1.25**

Copyright © 2020 by R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk is a registered trademark of CD Projekt Red S.A. All rights reserved under the Universal Copyrights Convention. All situations, governments, and people herein are fictional. Any similarities portrayed herein without satiric intent are strictly coincidental.

Lyrics for Black Dog and Never Fade Away © 2020 by CD Prokekt S.A.
Images on pages 26 and 284 © 2020 by CD Prokekt S.A.

СОДЕРЖАНИЕ

***Никогда Не Исчезай*..... 5**

Взгляд из-за Грани 17
Настольная РПГ для начинающих..... 22
Уличный сленг..... 24

Душа и новая машина..... 27
Роли..... 29
Три метода создать персонажа 40

Сказки с улиц 43

Создан для будущего 71
Что за характеристики?..... 72
Навыки 81
Оружие и защита 91
Снаряжение 99

Добавим в панк немного кибера...107
Киберпсихоз.....108
Киберснаряжение..... 110

***Падение Башен* 121**

Доводим до конца..... 125
Подготовка сцены 126
Решение проблем с помощью навыков 128
Список навыков 130
Ролевые способности 142
Мультиклассовые Роли..... 143

Перестрелка в пятницу вечером.. 167
Во время битвы 168
Действия 168
Дальний Бой 170
Ближний Бой 175
Другие Способы Пострадать 180
До Того, Как Вы Получите Урон 182
Когда Броня Не Справляется..... 186
Бой На Транспорте 189
Репутация 193

Нетраннинг 195
Делаем Всякие Штуки В СЕТи 197
Бой в СЕТи 201
Программы 201
Различные Улучшения.....208
Оборудование для Кибердеки 208
Занимаемся Нетраном 209
Создание Архитектуры Сети 209

Trauma Team..... 219
Состояния Ранений и Критические Травмы 220
Стабилизация и Лечение 222
Trauma Team..... 223
Уличные наркотики 227
Терапия и Ты 229
Киберпсихоз 230

Добро Пожаловать в Тёмное Будущее .. 233
Падение Америки..... 234
Отсчет До Тёмного Будущего 236
До Того, Как Всё Стало Красным 242
4-я Корпоративная Война 251

Красное время 257
Последствия 258
США в Красное Время 258
Мир за Границей 260
Нео Корпорации 264
Профили Корпораций 267

Добро Пожаловать В Найт-Сити .. 283
Немного Истории Найт-Сити 284
Найт-Сити в 2020 288
Найт-Сити Наконец-то Счастлив? 291
Найт-Сити в Красное Время 295
Особенности 300
Люди в Найт-Сити 304
Банды вНайт-Сити 308
Ключевые Места в и вокруг Найт-Сити 310

Повседневная Жизнь.....315
Не Попасть в Неприятности 316
Как Вы Остаётесь На Связи 319
Что Вы Носите С Собой 321
Как Вы Передвигаетесь 322
Как Вы Получаете Информацию 326
Что Вы Носите 327
Что Вы Едите 328
Как Вы Развлекаетесь 329
Где Вы Берёте Свой Стаф 331

Новая Уличная Экономика 333
Ночные Рынки 337
Путеводитель По Ночному Рынку 340
Заработать На Жизнь в Мире Киберпанка 381

Запускаем Киберпанк 387
Диаграмма Ритма 395
Становимся Лучше 408
Шестёрки и Засранцы 412
Встречи в Красное Время 417

Скримлисты..... 425

***Чёрный Пёс* 435**

А ТЕПЕРЬ, пару слов от разработчика

Итак, на дворе 2013 год, и у меня есть проблема...

Видите ли, мы все бороздили мерзкие улицы Найт-Сити с 1984 года. Мы до упора сражались с Мегакорпами, довели себя до предела психоза и даже взобрались на высоты башен Арасака, чтобы шлепнуть старого Сабуро по лысине.

Одна из проблем, с которой сталкиваются все дизайнеры, работающие в созданном ими мире: стагнация. Игроки сделали все, сражались со всеми и видели все, что вы могли предложить в оригинальной версии нашего мира. Контента осталось не так много.

В Киберпанке я всегда рассматривал весь мир как гигантский комикс, разделенный примерно на десятилетние сюжетные арки. Мир киберпанка катится в ад с 1993 года, начиная с изобретения современных киберимплантов и софта, с последующим нападением колумбийских наркотеррористов на Всемирный торговый центр в Нью-Йорке. Мы начинаем основную историю Киберпанка (то, что я называю аркой "Never Fade Away"(Никогда не исчезай) десятью годами позже, в 2013 году, кульминацией которой становится вторжение Джонни Сильверхенда в Башню Арасака с попыткой спасти свою девушку Альт Каннингем. Проходит еще десять лет, и начинается арка "Киберпанк 2020" (которую я называю аркой Падения Башен... начинаю видеть здесь закономерность, почему я все время разрушаю большие здания?), к концу которой, в 2023 году, мир Киберпанка полностью разрушен.

Работа в рамках сюжетных арок удобна. Она позволяет поддерживать работу основного мира, создавая новые сюжетные линии и вводя новых персонажей. Вы можете опираться на то, что уже есть и знакомо. Но к концу арки 2020 у меня были две большие проблемы. Во-первых, было недостаточно просто начать новую сюжетную линию. Мне пришлось столкнуться с тем фактом, что большая часть существующего мира была заминирована и нуждалась в перезагрузке.

А во-вторых, у меня появились партнеры. Видите ли, примерно в то же время, когда я начал писать то, что однажды станет этой книгой, группа парней в Польше — вы, вероятно, знаете их как CD Projekt Red, создателей дико популярных видеоигр «Ведьмак» — появились на моем метафорическом пороге и сказали: , "Эй, хочешь сделать видеоигру в стиле киберпанк?" Я осмотрел их, и ,убедившись, что эти трое парней больше, чем пацаны в подвале со старыми Apple 2 и козой, решил, что это будет классная идея.

Но это также означало, что, помимо небольшой перезагрузки, я должен был сохранить то, что сделало Киберпанк Киберпанком, в то же время продвигая временную шкалу вперед, расчищая завалы. Я должен был сделать новую версию подходящей не только для настольной ролевой игры, но и для видеоигры AAA класса.

Результат — игра, которую вы держите в руках.

Cyberpunk RED не разрушает мир. Он перезагружает многие элементы этого мира, не делая его неузнаваемым. Результат буквально сотен часов реальных исследований и планирования, RED дает нам новую арку, в которой почти все элементы киберпанка, которые мы все любим, все еще присутствуют, но в новых формах и с некоторыми забавными новыми поворотами. Злые улицы Найт-Сити все еще тут, но есть много новых игроков и новых испытаний, скрывающихся в тени. Кроме того, RED позволяет нам создать что-то беспрецедентное в игровой истории — настольную ролевую игру, которая служит идеальной отправной точкой для расширенного и далекого будущего арки Cyberpunk 2077. С нитями, петляющими вперед и назад по временной шкале, мои партнеры из CDPR (Патрик, Адам, Марчин, Амелия... Давайте посмотрим правде в глаза, вся треклятая 600+ команда из CD) и наша команда из R. Talsorian Games дали вам глубокий, сложный игровой опыт, который вы можете исследовать как на столе, так и на видеоэкране.

Я бы не сделал этого сам. Я должен отдать должное замечательной команде R. Talsorian Games, Джеймсу, Коди, Джи, Джей, Джею, Лизе, Дэвиду и множеству других участников, благодаря которым мы сделали это. Мы все думаем, что результат всей нашей тяжелой работы — это нечто прекрасное, и мы надеемся, что вы тоже.

Потому что мы хотим, чтобы вы присоединились к нам в Красное Время и сделали его своим временем.

— Майк Пондсмит
парень, который убил твоего персонажа

НИКОГДА НЕ ИСЧЕЗАЙ

2013 (32 года назад)

Он выходит из Молота около полуночи и видит их. Три панка: яркие и колючие ирокезы с отраженным неоновым светом, одетые в куртки с высоким воротником. В цветах банды.

"Эй! Рокербой! — кричит один из них, — *Хорошее шоу! Хороший шум!"* Джонни Сильверхэнд рассеянно машет рукой. Поклонники. Они правы, концерт был действительно хорош. Он редко бывал лучше. Но шоу уже окончено.

Они начинают идти к нему. Один машет бутылкой. Свет падает на маслянистую желтую текилу, плещущуюся туда-сюда. *"Эй, Серебряный рокер!"* — говорит он. Тот, что поменьше, с лицом, покрытым татуировками африканских племен. *"Присоединяйтесь к нам! Мы поделимся! Справедливая цена за хороший концерт, а?"* Расстояние сокращается, Джонни подвигает Альт, свою девушку, за себя. Тот, что без руки: *"Привет, Icebrothers"* , — говорит он, замечая одежду её банды, продолжая выжидающим тоном. *"Звучит заманчиво, но это был долгий концерт. Я и так почти без сил. Как насчет повторить завтрашней ночью?"* Они уже на расстоянии выстрела. Он позволяет 9-миллиметровому Federated Arms X-9 выскочить из пружинной кобуры и крепко устроиться в руке. Пожалуй, ничего страшного, думает он.

"Ага. Переиграй следующей ночью", — с энтузиазмом говорит здоровяк, стреляя в него. Все в рапиде, их движения размыты. Мелкий панк поднимает руку, металлический щелчок, свет отражается от пригоршни бритв, которые только что были рукой, затем мучительный удар поднимает Джонни вверх. Кровь брызгает на мокрый бетон. Сильверхэнду нанесён сокрушительный удар. Его бледные глаза безучастно смотрят в небо. Испуганные крики Альт быстро удаляются в темноту. От шестидесяти до нуля ровно за восемь секунд.

• • •

Джонни приходит в себя. В его кишках что-то вроде битого стекла. Красный огонь затмевает холодный голубой неон. Он переворачивается в луже чего-то жирного. Кровь.

Его кровь.

Кот спрыгивает с мусорного бака, осторожно обходит вокруг его тела. Этот кот не дурак. Выживший. Не буду вмешиваться. Его глаза — крошечные красные светодиоды, движущиеся куда-то вверх. Джонни наблюдает за ним. Самодовольный ублюдок, думает он. И закрывает глаза.

Слышно как красные цифровые циферблаты медленно отсчитывают оставшиеся мгновения. Биочасы сбиваются и отключаются. Машины шуршат по грязной, мокрой от дождя улице. Вдалеке воет сирена скорой помощи Trauma Team. Но не по его душу. Он умирает.

Он безучастно смотрит на плоский черный потолок города. Над головой мерцают далекие молнии соединяясь с розовым актиничным свечением огней города. Звезды кажутся нарисованными. Над головой пролетает СВВП, гигантские винтовые лопасти сотрясают ночь. Джонни пытается дотянуться до него. Он видит руку, выгравированную на фоне неба, гладкую, в суперхромовом покрытии, поблескивающую ему в ответ. Он сжимает руку, его фирменный знак, в хромированный кулак, сервоприводы щелкают один за другим. Он вонзает его в зияющую рану на животе, задыхаясь от шокирующей боли. Каким-то образом он встает на ноги. Шатаясь, идет в переулок. Он прислоняет лихорадочное лицо к прохладным мокрым кирпичам. И принимает решение. Он не собирается умирать тут. А они умрут! Закрыв глаза, он бросается вперед, в размытый поток уличного трафика.

Что-то останавливает его. Чьи-то руки крепко сжимают его, поднимая вверх. У Сильверхэнда еще достаточно сил, чтобы открыть глаза. На него пристально смотрит худое, бородатое лицо. *"Господь Всемогущий* , — говорит оно. — *они разделались с вами, не так ли?"*

Сцена уходит в чёрный.

БОЛЬНИЧНАЯ ПАЛАТА

Когда Джонни проснулся, кто-то кричал. Отлично. Лишь бы это был не он. Должно быть, он пропустил покатушки на скорой помощи в больницу, но здесь, в травматологическом отделении, он слышит звук реактивных двигателей. Этот и есть тот крик. Он поднимается все выше и выше, палата наполняется теплым воздухом и запахом озона. Со своих носилок он видит, как громоздкий AV-4 вращается на турбинах и мчится куда-то. Грохот стихает. Он слышит вокруг себя настоящие крики. Крики жертв регулярных городских перестрелок.

Доктор начинает собирать его в единое целое. Тот самый доктор, который трансплантировал ему глаза Кироши и его фирменную серебряную руку. Тот самый доктор, который «подключил» его к интерфейсу и установил щепки ему в затылок. Джонни подумывает о заключении с ним контракта на обслуживание.

Микрохирургические вальдо прорезают перфорированные кишки, берут тампоны, перевязывают раны, готовят к операции. Доктор зашивает три фута блестящего влажного, выращенного в аквариуме кишечника. Затыкает дырки синтетической кожей и мышцами. Аэрогипо вводит препараты для ускорения заживления, спидхилы, эндорфины

ДАТА

Вальдо — семейство роботизированных хирургических телеманипуляторов *пр. переводчика*

и антибактериальные препараты. Микроскопические стежки жужжат на зазубренных кончиках мини-доводчика, склеивая плоть почти так же хорошо, как и сама природа. Через месяц или два не останется даже шрама. Давайте послушаем этот звук новых технологий.

Руки доктора быстрые и уверенные. Он делал это тысячу раз. У него немецкий акцент. *"Ах...Джонни... Джонни"*, — говорит он снова и снова во время работы. Лампы стерилизатора над его головой сверкают, как фасеточные глаза насекомого. *"Джонни... Когда ты уже бросишь это?"* — говорит доктор.

Тогда, когда все это закончится, — думает Сильверхэнд под туманом дорфов и общего наркоза. *"Джонни"*, — грустно говорит доктор. Сильверхэнд - ему как второй сын. Его родной сын был лучшим другом Джонни, он был убит в корпоративной войне восемь лет назад. Ни один мужчина не должен терять более одного сына за всю жизнь.

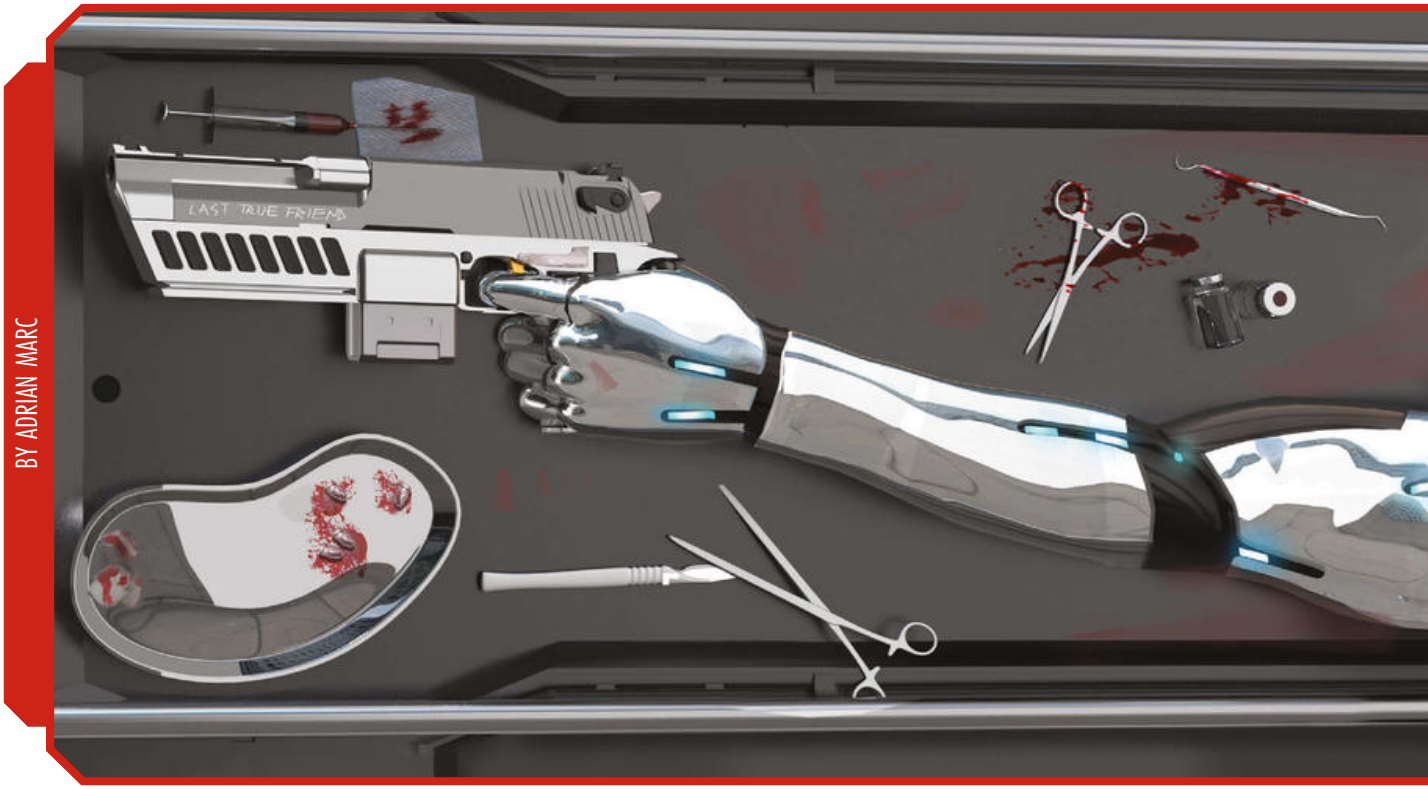
Спасибо, — думает Джонни. — *Я обязан тебе, снова.*

Того благодетеля из переулка зовут Томпсон - худощавый, тщедушный тип, одетый в бронированный плащ, который на три размера больше его. У него нет видимых имплантов. Кроме крепления для мини-камеры, сидящего на его голове, как огромный наушник, перед его ртом располагается микрофон, а сама камера вращается вокруг правой стороны его черепа и жестко подключается к поразительно ярко-зеленой кибероптике. Он - медиа-команда, состоящая из одного человека, оператор и репортер, прямо подключенный к какой-то дочерней компании Медиакорпы. *"Привет, Рокер"*, — говорит он, наклоняясь над столом, пока Сильверхэнд приходит в себя под лучами стерилизатора.

"Готов к небольшой мести?"

ВЕЩИ СВОИМИ ИМЕНАМИ

Джонни натягивает красную футболку. На футболке логотип его последней группы "Самурай". Футболка обтягивает свежезашитую рану, бинты проступают через нее. Он ругается по-японски, накидывая на плечи бронежилет. Затем достает из комода автоматический дробовик, проверяет патроны и обвес оружия, он осторожно вставляет его в потертую подмышечную кобуру под курткой. Сюрикены запихивает в карманы на внешней стороне куртки. Берет тяжелый S&W Handcannon и засовывает его в заднюю кобуру. В сверкающих бледных глазах плещется ярость. *"Ну*, — говорит он, — *рассказывай."*



BY ADRIAN MARC

Томпсон прислоняется к стене, сопротивляясь напору Джонни. Ухмыляясь, делает глоток текилы из бутылки Сильверхэнда. *"Им нужен был не ты. Они хотели ее. Она заказ. Просто бизнес*.

Глаза Джонни пусты. *"Неудивительно"*, — коротко комментирует он, собирая горсть экспансивных патронов, заряжая запасную обойму S&W. Только дрожь его руки — мясной руки — выдает какие-либо эмоции. *"Так, зачем они уделали меня?"* — спросил он.

"Ты был дома", — усмехается Томпсон. Это старая история. Они оба улыбаются, как дружелюбные акулы. Томпсон перестает. *"Они хотели, чтобы тебя обнулили, чтобы это выглядело как бандитская разборка. Бустеры видят, как великий и могучий мистер Джон Сильверхэнд прогуливается со своей пассией, и решают немного порезать его. Ты падаешь, они хватают ее и испаряются. Как пар. Очень удобно, когда копы найдут ее тело в переулке где-то через неделю. У них будут мотивы — много уродливых мотивов, но это будут мотивы бустеров-головорезов, а не профи."*

"Профи" . Сильверхенд заканчивает загрузку второй обоймы. Он запихивает оставшиеся боеприпасы в карманы бронежилета. У вас никогда не будет достаточно патронов.

"Да, профи", — повторяет Томпсон. *"Тебя порезали на лоскуты, братан. Чистых десять тысяч евробаксов железа на этих парнях. Скорость, с которой они били тебя, потребовала, наверное, семидесяти процентного увеличения рефлексов, это были нестандартные потрошители. Такое оборудование на дороге не валяется"*.

— "Успел разглядеть их на мне?"

Глаза Томпсона холодные, змеиные. В них можно было увидеть все, что угодно. *"Будь реалистом,"* — хрипит он. *"Это были профи. Если бы я прыгнул на помощь, мы оба были бы мертвы"*. Он смотрит оценивающе. *"Ты слишком долго не был на Улице, Рокер. Ты думаешь, что у каждого есть хороший агент, парочка Соло, прикрывающих их задницы, и уютная квартира вроде этой. Пять минут и ты бы истёк кровью. Я подождал, пока они отойдут, а затем воспользовался своей Trauma картой"*. Наступает долгое молчание. *"Послушай, Рокер. Ты хочешь зациклиться на чувстве вины или хочешь вернуть свою девушку?"*

"Ладно, назови имена", — говорит Джонни. Он садится на край кровати, придерживая сшитую бочину. Тянется за текилой и делает глоток.

"Есть хорошая и плохая новость", — говорит Томпсон. Он снял блок киберкамеры с головы и положил его на стол между ними — единственным признаком оборудования является черепная пробка в серебряной оправе, просверленная в его правом виске. Сотовая связь камеры через СЕТЬ отключена. *"Хорошая новость заключается в том, что это не одна из таких крупных компаний, как Евро Бизнес Машинс"*.

"Справедливо", — говорит Сильверхэнд, делая еще один глоток из бутылки.

"Плохая новость в том, что это Арасака."

"Чёрт возьми!" — взрывается Джонни. Рука, опираясь на край стола, бьется в конвульсиях. Раздается треск и во все стороны летят осколки.

"Ваш вклад заключался в том, чтобы играть с материалами для хотдека, Рокер. Вы знаете, что она собеседовалась в ITS, верно?"

"Ага. Но, нужно же где-то работать. Альт мало рассказывала об этом."

"Верно. Но ваша Альт был любимчиком нетраннеров из ITS. Она перемещала информацию вверх и вниз по сети, а также обеспечивала их безопасность. Она сделала много классного софта специально для них." Долгая пауза. *"Ты в курсе, что она создала Душегуба. Или, может быть, ты этого не знал. Как ты сказал, она мало рассказывала о своей работе"*.

Джонни снова садится на диван, бутылка на полпути к губам. Даже обычно не интересующийся Сильверхэнд слышал о Душегубе — легендарной черной программе, которая высасывает саму душу из своих жертв — нетраннеров. Губитель душ. Ну и шутка. Душегуб — это суперпрограмма искусственного интеллекта с интенсивным использованием памяти, которая может отслеживать киберсвязь вторгшегося нетраннера быстрее, чем бустер вынюхает наркотик. Он с жестокой силой вырывает мозг киберпирата, воссоздавая его в замороженной матрице хранения внутри мэйнфрейма. На улицах ходят слухи, что Душегуб это Ад на Земле, и в наши дни это говорит о многом.

И Альт сделала это? Джонни подавил мгновенную волну отвращения, наложенную на большие зеленые глаза Альт, ее взлохмаченную копну волос. *"Неудивительно, что она не говорила о своей работе"*, — наконец говорит он.

"Я следил за ней, Рокер", — говорит Томпсон. *"Ходят слухи, что Арасака работает над собственной версией Душегуба. Чего-то, что может свободно ходить по сети, приближаться и лично общаться с людьми, которые не нравятся Арасаке."*

"Черный ассасин из охранной компании?" Джонни уже встал и ходит. Он знает, к чему все идет, и ему это не нравится.

"Вероятно, ты и в Санта-Клауса веришь", — говорит Томпсон, встряхивая осадок в бутылке. *"Ваша Альт — недостающее звено цепи. Я полагал, что рано или поздно им придется завербовать ее, бесплатно или принудительно. Программа Душегуб зарыта у нее голове. Так что я следил за ней"*.

"Спасибо за беспокойство."

"Ты не понимаешь, Рокербой. Мне нужна Арасака. Нужна мне очень сильно. Я поставлю на кон кого угодно и что угодно, лишь бы сделать их. Они мои. Помешаешь мне, я тебя обнулю. Ты пойдешь со мной..." Томпсон выдерживает паузу.

Джонни останавливается. Комната замирает. Только рука движется, как нечто живое. Щелканье серебристо-металлических шарниров, жужжание приемных барабанчиков, крошечные поршни, стреляющие вперед и назад, имитируя пульсацию. Рука поворачивает лицо Джонни к журналисту и заставляет его сказать: *"Сколько времени у нас есть?"*

Томпсон криво улыбается. *"Сколько времени вам понадобиться, чтобы переписать Душегуб? День? Два?"*

"Ага." Джонни поворачивается, достает ключи от Порше. *"Ты пользовался умным оружием?"* Томпсон наклоняется, достает длинную черную нейлоновую сумку. *"Штурмовая винтовка FN-RAL,* — говорит он, вставая. — *Я был на войне. Мне нравится свинец. Много свинца"*.

Дождь стекает по капоту спорткара. Стены корпоративного стекла и стали отражаются по обеим сторонам, когда они въезжают в город. Порше слегка свистит в холодном воздухе, двигатель на CHOOH2 вгоняет его в Найт-Сити. *"Так куда мы идем, Рокер?"* — говорит Томпсон.

Джонни стискивает зубы. *"У меня есть проблема, которую я должен решить."*

БЕСТИЯ И САНТЬЯГО

Бестия ненавидит Атлантиду. Но она ходит туда, потому что контакты хорошие, а добыча легкая. Корпорации ищут быстрое решение их проблем, внештатное убийство, как правило, их решает. Журналисты и Нетраннеры обмениваются информацией.

Фиксеры с оружием, бронёй и предложениями по контрабанде. Но с этим местом связаны плохие воспоминания. Она ходит сюда только потому, что на этом настаивает Сантьяго. *"Нельзя позволять, чтобы личное дерьмо мешало бизнесу"*, — говорит он. Много ли он понимает.

Она стоит спиной к стене кабинки — ее глаза с зеркальными тенями сканируют комнату, как камеры. То, что она не может видеть, прикрывает ее партнер Сантьяго с противоположной стороны. Его крепкие плечи обрамляют тяжелый бронекостюм — он похож на хмурую гору. Он не ее тип. Но он хочет ее. Но каким-то образом им удалось сработаться — они разработали боевой стиль и дележ добычи. Но он продолжает надеяться. Глупый кочевник.

Затем она оказывается лицом к лицу с тем, чего боялась последние два года, причиной, по которой она ненавидит этот убогий бар, ненавидит этот убогий город. Джонни Сильверхэнд входит в Атлантиду.

Все еще жив, думает она, когда он шагает через большие медные двери. Высоко поднятая голова, дерзкий свет в бледных стеклянных глазах. Спустя все это время Бестия никак не может решить, хочет ли она его или хочет его убить. Он выглядит так, как-будто это место принадлежит ему. Он пересекает комнату, комментарий старому другу здесь, улыбка фанату там, прищуренный взгляд на потенциального нарушителя спокойствия. И вот он стоит перед ней. *"Бестия"*, — говорит он, как будто ничего и не было. *"Мне нужна твоя помощь, Бестия."* Его голос настойчивый, манящий.

"Ты можешь идти к черту", — ровно отвечает она. С другой стороны кабинки раздается слабый звук, когда Сантьяго скользит одной рукой по лежащему у него на коленях Minami 10.

Джонни наклоняется ближе. *"Послушай,* — говорит он, — *мне очень жаль. Я знаю, что ты чувствуешь. И я бы не стал этого делать, если бы у меня был другой выбор."* Он пододвигает стул и садится на него, глядя на нее. *"Жестко"*, — язвительно парирует она, надеясь, что ее голос звучит увереннее, чем она себя чувствует.

"Ты у меня в долгу, — говорит он, его голос становится резким. *"За Чикаго. По крайней мере за это ты в долгу передо мной. И это не значит, что я не буду платить тебе. У меня есть едди."*

"*Сколько?"* — перебивает Сантьяго. Джонни поворачивается к нему лицом. *"На улице говорят, что ты получаешь пять штук за ночь. Я удвою сумму."*

Глаза Сантьяго ухмыляются на его темном лице.

НИКОГДА НЕ ИСЧЕЗАЙ

Он почесывает щетинистый подбородок свободной рукой. Его напарница очень зла на этого парня. Но он Лицо — у него есть репутация, которая имеет вес в мире Сантьяго. *"Долго?"*

"Максимум два дня. Мне нужно вытащить человека. И я не буду тебя мучить — это Арасака." Долгая пауза: *"Я пойму, если ты считаешь, что это слишком для тебя."*

Глаза Сантьяго сузились. На улицах знают, что они лучшие. Кем этот чумба себя считает? Затем Кочевник понимает, что его заманивают. Сильверхэнд уже выставил счет между двумя партнерами. Если Сантьяго поддержит это, завтра об этом заговорит вся Улица. Если он пойдет на это, Бестии придется поддержать его игру. Бестия права — Сильверхэнд — ублюдок. Сантьяго усмехается. Он может уложить этого панка одной левой. *"Это будет стоить тебе тридцать тысяч, Рокер."*

"По рукам."

Сантьяго улыбается и поднимает ставки. *"И ты пойдешь с нами"*, — заканчивает он. С другой стороны кабинки взгляд Бестии испепеляет ее партнера. Она бы возражала, но правило игры таковы: «Вы не позволяете личному дерьму мешать бизнесу». Когда Джонни вытащил бумажник, для Сантьяго это стало бизнесом.

"По рукам" , — говорит Джонни. Он тянется через стол, чтобы пожать руку большому Кочевнику, когда на стол падает одна длинная тень, затем другая.

"Ах, мистер Сильверхэнд" , — говорит большая тень, наклоняясь ближе. Джонни видит, как за его оптикой прокручивается красный светодиод, образуя перекрестие, пока он тянется к стволу.

Бестия сразу же реагирует, ее рефлексы зашкаливают. Ее рука расплывается в воздухе, когда она отскакивает от стола, сведенные костяшки вдавливают нос Соло в его лицо. Он мертв еще до того, как падает на пол, но спазмированные мышцы нажимают на спусковой крючок большого Malorian. Раздается оглушительный БУМ! в очень маленьком пространстве, усиленные рефлексы Джонни уже подбросили его в сторону. Раздается крик, когда пуля прорывается через заднюю часть кабинки и пробивает грудь Корпората, сидящего по другую сторону тонкой стены. Другая рука Бестии стреляет из автомата с глушителем из-под стола, разрывая второго Соло пополам.

Сантьяго перекатывается, ударяясь об пол. У стойки стоят три фигуры в бронекостюмах с оружием в руках. Сантьяго делает короткую очередь из Minami 10. Фигуры разбегаются, один вываливается в окно и падает с грохотом, похожим на сотню упавших люстр.

BY NEIL BRANQUINHO

Томпсон с подчеркнутой небрежностью поднимает FN-RAL, накрывая две оставшиеся фигуры. *"Попались"*, — говорит он.

Джонни падает на пол бара, пистолет поднят, глаза сканируют углы. Нападавшие держат руки подальше от оружия — круто сыграно. Выпотрошенный Соло скулит на полу. Спина к спине, все четверо выходят из бара.

Беглецы

"За вами был хвост?", — выдыхает Бестия, когда они выходят на тротуар.

"Должно быть, они отследили мою Trauma-карту" , — ворчит Томпсон. *"Похоже, они хотели закончить свою работу. Ты водишься с серьёзными людьми, Рокер"* .

Подойдя к Порше они видят, как над ним проносится тень AV-4 без опознавательных знаков. Мусор, масло и грязная вода превращаются в пар, когда струи огня и газа дотрагиваются до тротуара. Бестия уже присела и нацелилась на кабину из своего 44-го калибра. Над ее головой оглушительно стрекочет и ревет Minami 10 Сантьяго. Крошечное красное пятнышко ее лазерного прицела не спускается со лба пилота AV-4, даже когда она замечает, как миниган поворачивается к ним. Она не собирается стрелять. Кабина должна быть забронирована. У нее даже нет времени заметить, как ее жизнь проносится перед глазами.

Внезапно лазерную точку затмевает ревущий ВХХХУУУУУУУММММППП! и что-то врезается в AV-4. Весь фонарь — передняя часть ави — как в слоу-мо сгорает в ужасающим адском пламени — горький запах горящего металла, расплавленного пластика и обожженной плоти обрушивается на Бестию. Ави наклоняется в сторону и врезается в улицу. Огненный шар озаряет ночную тьму. *"Обожаю эти гранатометы"*, — ухмыляется Томпсон, опуская дымящийся FN-RAL.

"Нам нужно валить отсюда", — шипит Джонни из-за припаркованной машины. Бестия смотрит ему в глаза — в их бледной глубине мерцает слабая красная гравировка прицельной метки. *"Правильно"*, — говорит она, уже в движении. У нее перехватывает дыхание пока они ныряют в тень переулка.

Сантьяго первый, он знает все лучшие убежища в этом районе. Следующим идет Томпсон, большой FN-RAL используется как фонарик. Джонни держит свой S&W близко к телу, его нервы покалывают от ускоряющих эффектов имплантов, он бежит как-будто на спидах. Переулки мелькают размытыми пятнами — ощущение времени приходит в норму. Бестия прикрывает тыл, и он слышит ее дыхание позади себя. Он говорит через плечо дышащей темной тени: *"Прости, Рэйч."*

Ее голос спокоен. *"Никогда не называй меня так.* — говорит она, — *Никогда."* Он продолжает бежать.

"Ладно, — наконец говорит он, — зато честно."

Она останавливается и говорит: *"Почему, Джонни? Почему сейчас? Ты не мог взять кого-нибудь еще?"* Она слышит, как он медленно идет впереди нее и говорит: *"Мне нужно было самое лучшее. И ты все еще лучшая, Бестия."*

Лучшая. Черт бы его побрал.

Альт

Она просыпается с полным ртом ваты. Она достаточно умна, чтобы держать глаза закрытыми и подавить любое желание кричать. Бустеры любят когда ты кричишь. Им это так нравится, что они сделают все, чтобы ты кричала снова и снова.

Альт беззвучно запускает свой софт, чтобы довести чувства до максимума. Она с облегчением обнаружила, что все еще одета и относительно невредима. Не типичный бустер попался, но она не будет жаловаться. Ее усиленный слух улавливает дыхание поблизости, звон очков и льда, компьютерные терминалы. Это точно не бустеры. Альт рискует, она открывает глаза и выплевывает кляп.

За ней наблюдает стройный мужчина азиатской внешности. Аккуратный, хорошо сшитый костюм. Он протягивает ей стакан настоящего виски. *"Добро пожаловать, мисс Каннингем,* — говорит он, его рот улыбается, а глаза застыли. — *Я Тоширо."* Он указывает на другого мужчину, неповоротливое существо, бездельничающее за баром. *"Это Акира"*, — говорит он.

Альт медленно и осторожно садится, обострившиеся чувства дают ей подсказки. Успокаивающий вес ее пластикового оружия отсутствует. Но у нее все еще есть кибер-рука. *"Можно мне выпить этого?"* — говорит она, указывая на стакан в руке Тоширо. *"Конечно"*, — говорит он. Жест Акире, и громила послушно поворачивается, чтобы смешать напиток. Альт удивляется изяществу рук большого человека. Он двигается как спортсмен. Он двигается как профессиональный убийца. Акира приносит ей напиток, и Альт даже не думает о том, чтобы начать вырываться.

"Спасибо." Напиток охлаждает бушующее пламя в ее голове.

"Конечно. Это меньшее, что мы можем сделать для многообещающего нового сотрудника."

"Бинго!" — думает она. Ее схватили корпоративные охотники за кадрами. Отлично. Отлично. Она может справиться с этой проблемой. Просто изучи правила, поиграй в игру и приступай к работе. Через неделю это будет как обычный поход на работу в офис IT-корпы.

"Итак..." — осторожно говорит она. — *"Какую работу вы приготовили для своего нового... гм... сотрудника?"*

Тоширо наклоняется вперед, ставя стакан. *"Так."* Он говорит, улыбаясь: *"Мисс Каннингем. Я хочу, чтобы вы рассказали мне все о программе, которую вы называете... Душегуб."*

Кровь стынет в её жилах.

СОБРАНИЕ ХОЗЯЕВ

Джонни, Сантьяго, Томпсон и Бестия. Они взгромоздились на двести футов вверх по ржавой пожарной лестнице. Со своего наблюдательного пункта на почерневшей кирпичной стене старого отеля "МарЛюкс" они видят десять кварталов в любом направлении. Глаза Бестии переключаются на инфракрасное излучение, сканируя AV и гирокоптеры.

Джонни наблюдает за улицей. Томпсон слушает радиопереговоры, Сантьяго говорит — *"Мы заходим, прошло два часа после перестрелки."*

"Справедливо", — отвечает Бестия. *"Но мы должны сделать это как можно скорее."*

Сантьяго усмехается: *"Зачем тебе это?"*

"Меня бесит, когда в меня стреляют", — ухмыляется она в ответ. — *"Кроме того, я полагаю, что они сейчас прочесывают улицу, ищут нас. Они догадываются, что мы пытаемся сбросить их — и приложат все усилия, чтобы нас найти. Тем временем другие охотники охраняют офис."*

"Ты думаешь, они держат ее в офисах Арасаки?" — говорит Джонни. Его рука находится в режиме ожидания, выполняя тестовую программу. Сервоприводы щелкают и жужжат, а серебряные пальцы спазмируют и сгибаются по собственной воле. Томпсон: *"Ну это имеет смысл. Единственный мэйнфрейм, достаточно большой, чтобы запустить Душегуба, находится в главном здании Арасаки. Либо он, либо в Токио. Мы не настолько большая проблема, чтобы они летели с ней до Японии."*

"Спасибо."

"Значит, мы должны проникнуть в главные офисы самой бешеной параноидальной охранной компании во вселенной" - причитает Сантьяго. *"Дружище, ты выбираешь отличные места, чтобы терять своих женщин."*

"Заткнись", — прерывает Бестия. *"Вот план."*

МУЗЫКА КАК ИНТЕРФЕЙС

Лучшая в Сети, Альт создаёт магию.

Они поместили ее в мейнфрейм, дали ей место для разбега, ее окружили только три нетраннера из Арасаки, которые следят за каждым ее движением. Ее тело лежит в коме на фигурном кресле, подключенном кабелями к кибермодему. Она вытаскивает подпрограммы, грызет компиляторы, осваивается с процессорами. По памяти и заметкам она воссоздает Душегуб, пожирателя разума.

Душегуб — стационарная программа, привязанная к системной архитектуре. Задача, которую поставил перед ней Тоширо, состоит в том, чтобы дать программе свободу — способность перемещаться по сети самостоятельно.

Это тонкая работа — навигационные данные и подпрограммы принятия решений занимают огромное количество памяти, причина, по которой программы не привязанные к системе настолько ограничены в объеме. Душегуб занимает слишком много места. Чтобы сделать его свободным, потребуется больше памяти, чем может обработать любой обычный компьютер. Решить эту проблему вопрос ее профессионализма, даже если это творение убьет ее человечность.

Боже, насколько же хорошо они её знают.

Оригинальный Душегуб начинался как матрица, содержащая искусственные личности. Она изучила концепцию, разработала параметры для хранения матрицы. Она была очарована и благоговела, обнаружив, что та же самая матрица может содержать живые инграммы, переносить их с компьютера на тело и даже обратно. Это означало бессмертие.

ITS взяли у нее эту концепцию, чтобы построить убийцу. И она не знала, как это остановить.

Теперь Альт ищет варианты. Если она не создаст монстра для Арасаки, ее будут пытать или убьют. Если она создаст этот ужас, они сохранят ей жизнь. Но...

Но как только он будет создан, они посадят ее в него.

ВОЕННАЯ ВЕЧЕРИНКА

План содержит много от странных элементов.

Бестия покидает убежище в мотеле в девять. Она двигается быстро, идёт налегке, перемещаясь с места на место. Здесь она собирает пять фунтов пластидной взрывчатки, там световые бомбы, таймеры и растяжки. Сантьяго прикрывает ее. Он берёт взрывчатку, боевую штурмовую кибердеку и длинную громоздкую черную снайперскую винтовку.

Джонни на сотовом, работает через связи. Он привлекает своих друзей из группы со всего города, тщательно избегая прослушивания телефонов, слежки и наблюдения. Он назначает время и место. Концерт начинается.

Томпсон на Улице, усердно работает. Телефонный звонок здесь, записка там. Фиксер берет немного эдди на стороне и спускает информацию в массы. К 10 утра вся улица уже знает, что будет вечеринка. К полудню повсеместно разносятся слухи: группа Samurai, на закате, смэш в свободном доступе...

К часу улица знает, что вечеринка будет на окраине города, в Индустриальном парке.

Двадцати двухэтажный офисный комплекс Арасаки выходит окнами на Индустриальный парк.

Как одно целое, как голодное нечто, стягивается толпа.

ОШИБ...УЧЕНИК ЧАРОДЕЯ

7:29 вечера

Вращающаяся конструкция выпускает столб сверкающего белого огня, искры, звезды. Светящаяся цепочка ДНК, кружащийся дервиш обретает форму и форму в конструктивной реальности интерфейса, возвышаясь над ней, вырисовываясь, как сам страх. Ослепляя, он источает ощутимый запах ужаса. Он говорит кристальным голосом, и на мгновение у Альт перехватывает дыхание от его совершенной и убийственной красоты. *"Я существую."* - он торжествующе поет холодным звездам.

"Я контролирую тебя. — Альт отвечает ему. — *Ты будешь следовать моим командам."* Слышна легкая неуверенность в ее голосе.

"Как и всегда, — говорит он так, как будто во всей вселенной никогда не существовало сомнений в этом. — *Что вы желаете, госпожа?"*

Альт делает долгий, утомленный вздох. Она добилась захвата управления незаметно для своих сторожевых псов. Теперь у нее есть хотя бы шанс.

"Вот что я хочу, чтобы ты сделал", — начинает она.

ТЯЖЕЛАЯ ВЕЧЕРИНКА

Сейчо Харада заместитель начальника службы безопасности комплекса Арасака в Индустриальном парке. Сейчо чувствует страх. С полудня люди хлынули в большой травянистый парк напротив поста его охраны. Сначала ручеек, потом ручей, потом поток. Он не может понять этого. В Токио так не делают. В Токио люди последовательны. Их действия имеют смысл. Здесь люди — животные. Он думает позвонить в городскую полицию, но это плохо отразится на Арасаке. Крупнейшая в мире охранная корпорация взывает о помощи? Какая потеря лица. Но на экранных табло перед ним толпятся шесть тысяч человек.

На импровизированной сцене, словно неуязвимый, расхаживает Джонни Сильверхэнд, заводя публику. Сейчо хочет его взять. Он хочет его убить. Но с тем же успехом, касательно Арасаки, Сильверхэнд может быть хоть на Луне. Один-единственный выстрел мог спровоцировать беспорядки невероятных масштабов. Сейчо чувствует нарастающее напряжение. Как и Джонни. Невидимая нить связывает их как противников, глаза в глаза над полем битвы из безвольных тел.

Can you feel it	*Можешь почувствовать*
Can you touch it	*Можешь потрогать*
Get ready cause here we go	*Приготовься, потому что мы идем*
Can you feel it	*Ты можешь почувствовать*
Can you touch it	*Можешь потрогать*
Get ready cause here we go	*Приготовься, потому что мы идем*
My soul inserted with vital force	*Моя душа наполнена жизненной силой Не*
Won't spare what I'm hunting for	*пожалею того, за кем пришёл*
It's the animal in my blood	*Это животное в моей крови*
Wouldn't stop it even if I could	*Не остановил бы это, даже если бы я мог*

НИКОГДА НЕ ИСЧЕЗАЙ

Джонни улыбается. Он может, пока. Толпа параноидальна — они ждут, что их вышвырнут в любую минуту. Последний час он накачивал их хроматическим и металлическим роком, делая их резкими и раздражительными, самое то для вечеринки, чтобы орать и кричать, пнуть чей-то зад. Первый идиот в униформе, прервавший их вечеринку, получит оплеуху.

Семя посеяно — я чипанулся
Бросай кости — я в чипанулся
Вставляй этот код — я чипанулся
Беспредел течет
Не отступай, никогда не отступай
Не отступай, да

Seed is sown—I'm chippin' in
Roll the bones—I'm chippin' in
Embed that code—I'm chippin' in
Mayhem flows
Not backing down, never backing down
Not backing down, yeah

Это как ехать по шоссе со скоростью двести миль в час. Толпа набухает и дышит, когда начинается первый куплет, приобретая единство живого существа. Басист подхватывает бэкбит, и они вдвоем начинают следующий ход песни, увлекая за собой толпу.

Можешь почувствовать
Можешь потрогать
Приготовься, потому что мы идем
Ты можешь почувствовать
Можешь потрогать
Приготовься, потому что мы идем

Can you feel it
Can you touch it
Get ready cause here we go
Can you feel it
Can you touch it
Get ready cause here we go

Глаза Джонни сканируют периметр парка. С одной стороны он видит Сантьяго на крыше напротив комплекса Арасака. Глубоко в толпе Томпсон и Бестия готовы к прорыву. Все, что ему нужно сделать, это дать им шанс. Устроить диверсию.

Все, что ему нужно сделать, это развернуться и отправить шесть тысяч человек прямо в стену из оружия.

Костюмы бегут, когда я раскрываю душу
Не могут убить меня, я пули и единицы
Добавьте справедливости в народную математику Проложите повстанческий путь Семя посеяно — я чипанулся Бросай кости — я в чипанулся
Вставляй этот код — я чипанулся
Убить их всех
Не отступай, никогда не отступай

Suits run when I come undone
Can't kill me I'm zeroes and ones
Add justice to the peoples math
Blaze way down the rebel path
Hear my call—I'm chippin' in
Total war—I'm chippin' in
Casings fall—I'm chippin' in
Kill them all
Not backing down, never backing down

Можешь почувствовать
Можешь потрогать
Приготовься, потому что мы идем
Ты можешь почувствовать
Можешь потрогать
Приготовься, потому что мы идем

Can you feel it
Can you touch it
Get ready cause here we go
Can you feel it
Can you touch it
Get ready cause here we go, yeah

Мгновение замирает, висит в воздухе, как смерть.

Переключив свой потрепанный микрофон на «удаленный» режим, Джонни спрыгивает со сцены, протискиваясь сквозь толпу. Его голос звучит в радиомикрофоне, уверенный, мощный, умоляющий, соблазняющий.

BY NEIL BRANQUINHO

Огромная толпа поворачивается вместе с ним, вздымается вокруг него, поглощает его. Лезвие его ножа идеально балансировало — шесть тысяч человек балансировали по краю, они поют и скандируют. По периметру парка полиция Арасаки нервно стоит на страже, их глаза прикованы к толпе. Сильверхэнд кидается в их сторону, и у них перехватывает дыхание — двадцать охранников, стоящих лицом к стене из людей, сосредоточены на одном конкретном человеке, чей голос держит их, приковывает. Штурмовая винтовка поднимается в руках охраны, и толпа, как разъяренная собака, замечает стоящую перед ними небольшую армию. Дело сделано, охранники отвлечены, Сантьяго на крыше прицеливается...

Всё идёт не так. Один из безликих охранников теряет самообладание. Раскат выстрелов разрывает воздух. Но Джонни уже нет, он снова превратился в толпу, которая воет, как раненое существо, а затем устремляется вперед, разбиваясь, как прибой, о бронированные тела, двери вестибюля, припаркованные машины. Пушки. Крики. Стрельба. Вспышка стробоскопа, толпа разрывает охранника вампирскими зубами и когтями потрошителей. Звук снайперской винтовки высоко над бойней, Сантьяго методично выбирает охранников и отстреливает их из своей длинной винтовки «Кочевник». Двери вестибюля разлетаются, когда шесть тысяч тел влетают в них.

Бестия проникла внутрь, когда Сантьяго вырубил пару охранников у главных дверей. Она перекатывается по полу, светошумовая граната проносится над стойкой службы безопасности, с целью поджечь оптику группы наблюдения, а через секунду следует и осколочная. Оглушительный взрыв остается незамеченным в тайфунном реве толпы. Томпсон идет прямо за ней, его видеосистема и FN-RAL сметают все на своем пути. Оба носят бронекостюмы в цветах известного своими выходками бустера Айрона Сайта, которого знают все из охраны Арасаки.

Бестия скользит из-за угла к лифту, опережая толпу на несколько мгновений. Она быстро открывает каждую кабину, закрашивает линзы камер аэрозольной краской, выбирает следующую точку, а затем перебегает туда на полусогнутых. Последняя кабина, она размещает кумулятивную взрывчатку на потолке, подключенную к микропередатчику. Её она отправляет на двадцать второй этаж в кабинет руководителя. Затем разбушевавшаяся толпа набрасывается волной и уносит ее.

Томпсон ждет ее у лестницы. Через несколько мгновений появляется Джонни в форменной куртке «Арасака», которую он снял с тела охранника. На бейджике написано Харада.

ВАРИАНТЫ

Акира отворачивается от пульта охраны. *"Началось"*, — объявляет он. — *"Инструкции, Тоширо-сама?"* Тоширо размышляет. Для Сильверхэнда это был мастерский ход, чтобы поднять буквально армию фанатов. Тоширо поставлен мат — Арасака не может безнаказанно расстрелять толпу. Но у него есть варианты. Он поворачивается к Акире. *"Отправьте команды к лифтам. Охраняйте верх и низ лестничных клеток и убивайте любого в кабинах лифта."* Он смотрит на бессознательную Альт. "*У нас есть программа,* — говорит он. — *"Если у нас нет ее тела, нет и улик."*

По-видимому, не обращая внимания, подключенная Альт позволяет себе короткую улыбку. Много ли он знает.

• • •

Лифты открываются на десятом, восемнадцатом и пятом этажах. Огневые позиции на десятом и восемнадцатом этажах выпускают в двери град свинца. Лифты пустые. Команда на пятом предупреждена и открывает двери с большей осторожностью. Пустой. *"Нас наебали!"* — кричит командир группы. — *"На лестницу!"*

На шестом этаже тяжело дышащие Джонни и Томпсон добираются до лестничной площадки, взламывают противопожарные двери и осматривают холл. Они слышат, как другие двери хлопают, когда на лестничные пролёты сбегаются огневые команды. Они мчатся к лифту. Открыв двери, они видят крышу кабины на пятом этаже и опускаются на неё. Томпсон подключает двигатель, и они начинают движение.

Бестия слышит топот ног позади себя. Останавливается, со своего наблюдательного пункта на седьмом этаже она стреляет быстрой очередью вниз по лестнице. Сколько времени? Оценивая дыхание и тяжелую поступь ботинок, отсчитывает шесть секунд на таймере и выкатывается из противопожарной двери седьмого этажа. Она уже на середине коридора, взрывается первый из зарядов, обрушив лестничную клетку и похоронив преследующие её огневые команды. Открыв двери лифта прикладом, она падает на поднимающуюся кабину.

• • •

"Держи ее", — говорит Тоширо. Сквозь интерфейс Альт смутно чувствует, как руки Акиры прижимают ее к креслу.

Она борется, пока техники снимают с нее защитные кожухи и держат ее запястья. *"Можно запустить программу?"* - Тоширо спрашивает своих нетраннеров, они кивают. Беспомощная, удерживаемая интерфейсом, Альт может только чувствовать, как Тоширо влезает в её кибердеку, отдавая команду БЕЖАТЬ.

Затем ее разум разрывается.

• • •

Лифт устремляется вверх, шахта эхом отзывается во все стороны. Они слышат взрывы, звук бегущих ног, грохот пулеметной очереди. Они проходят мимо сгоревших остовов лифтов на десятом и восемнадцатом этажах. На двадцатом этаже лифт начинает замедляться. Выше они видят днище экспресс-лифта на двадцать втором.

"Пригнись и накройся!" — кричит Бестия. Она нажимает кнопку передатчика на воротнике, и всё взрывается.

РАЙ ДЛЯ АНГЕЛА

Она плавает обнаженной в море звезд. Вокруг нее кружится матрица Душегуба, возвышающаяся в безмерном пространстве. Альт протягивает руку благодаря своей укрепленной психики, формирует конструкт. Короткая вспышка мысли, и Душегуб высасывает разум трех нетраннеров-охраников, оставляя их бездыханные тела.

Из головы главного нетраннера она вытаскивает коды доступа к внутренним уровням мэйнфрейма, очищает память от данных, загружая их в свои скрытые файлы СЕТИ. Двадцать миллионов долларов исчезают из бухгалтерии, чтобы снова появиться на субсчете под ее именем. Вытащив подпись Тоширо из файла его расчетного счета, она расписывается его именем.

Используя коды доступа, она активирует систему наблюдения. Она видит, как трое нетраннеров бесчувственно рухнули на стулья, ее собственное бессознательное тело безвольно распласталось на центральной консоли. Акира подходит к нему. Альт активирует лазеры в комнате и разрезает его пополам, его тело падает на пол с дымящимся стуком.

Глаза Тоширо расширяются от шока, затем сужаются, когда он понимает, что произошло. *"Поздравляю, мисс Каннингем, — говорит он с притворной формальностью. — Кажется, вы нашли способ избежать гибели."*

"Ты ублюдок, дзайбацу, — говорит она через интерфейс тонким голоском ему в ухо. — Ты будешь сидеть здесь, положив руки на стол, а я буду следить. Двинешься, и ты — нашинкованное лазером мясо."

Она перехватывает его защитную систему, контролируя ее, чтобы выстрелить при малейшем движении. Затем она снова превращается в конструкта Душегуба, окутывая себя своей силой, собираясь, вернуться в свое тело.

Комната вибрирует, кренится, когда пять фунтов пластидной взрывчатки врезаются в потолок лифта, создавая огненный шар. Лазеры сходят с ума, проливая лабиринт рубинового света во всех направлениях. Тоширо падает на землю, опрокидывая кибердеку и разрывая связи Альт. Она крутится с конструктом в бешеной скорости — слишком мало, слишком поздно.

В комнату ворвались три фигуры, стреляя из умного оружия сквозь вихрь. ИК-подавление, включенное усиленное зрение, Джонни замечает неподвижную фигуру Альт, сгорбившуюся на контурной кушетке. Он бежит к ней, берет ее на руки, дрожит. Бестия смотрит в другую сторону.

"Ну и ну, — говорит Томпсон, шагая через разрушенную комнату к главе корпорации. — *Что у нас здесь? Похоже на похищение, а может быть, и на убийство. Тебя посадят надолго, Тоширо-чан."* Его зеленая кибероптика ярко подмигивает, когда он ведет прямую трансляцию прямо в свою новостную сеть. Голова Томпсона поворачивается справа налево с отработанной легкостью, когда он мысленно проговаривает начало своей истории. Истории, которую он будет использовать, чтобы выгнать Арасаку из Найт-Сити.

Джонни долго смотрит на почти бездыханное тело Альт. Есть слабый пульс. Но Альт... Альт больше нет. Потерялась в машине, в ловушке за кристаллом. Потеряна навсегда. Ушла.

Он стоит в стороне от кресла. *"Вырубли запись"*, — говорит он Томпсону. Зеленая кибероптика темнеет. Собственные глаза Сильверхэнда - безликие белые шарики. Рука содрогается от ярости, вцепившись в S&W в его набедренной кобуре. Металлические пальцы сжимают приклад, царапая рукоятку.

Ему уже все равно. Он мертв внутри. Катись оно всё к чёрту.

Сильверхэнд поднимает большой черный пистолет. Красная точка сосредоточена на лбу Тоширо. *"Бах."* — говорит Джонни. Рука бьется в конвульсиях.

"Бах" ответил пистолет.

Сильверхэнд поворачивается, чтобы взять ее все еще теплое тело в свои объятия. А за стеной мониторов ему кричит бестелесная Альт.

Но он не слышит её. Он уходит.

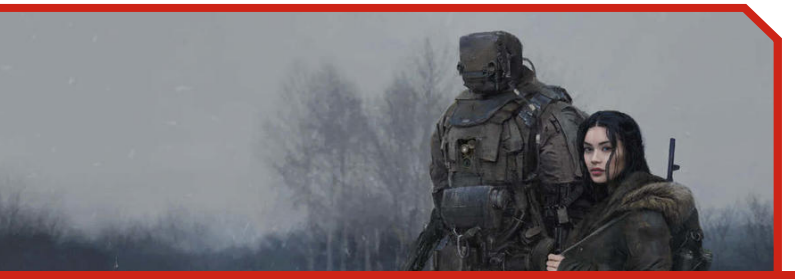
ВЗГЛЯД ИЗ-ЗА ГРАНИ

ВВОД В КИБЕРПАНК

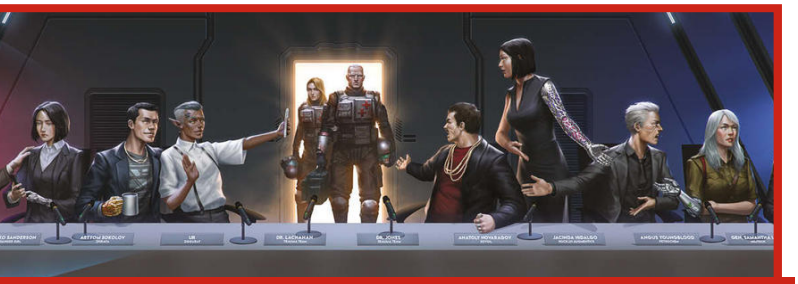
Я не человек / или машина.
Я просто нечто среднее.
Я вся любовь / динамо
Так что нажми на кнопку и отпусти меня.

Любовь к каждой минуте

1984 Зомба Интерпрайз Инк. (ASCAP)

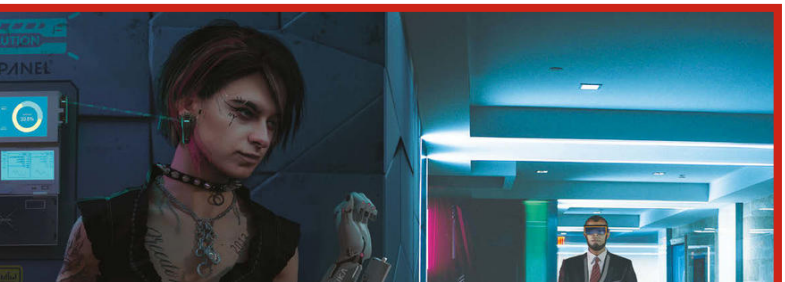


ХОТИТЕ ЗНАТЬ О КИБЕРПРОГРАММАХ?
ИДИТЕ НА СТРАНИЦУ 107



ХОТИТЕ ЗНАТЬ О НЕОКОРПОРАЦИЯХ?
ИДИТЕ НА СТРАНИЦУ 264

ХОТИТЕ ЗНАТЬ ОБ ОРУЖИИ?
ИДИТЕ НА СТРАНИЦУ 91



ХОТИТЕ ЗНАТЬ ПРО НЕТРАННИНГ?
ИДИТЕ НА СТРАНИЦУ 195

Итак, вы хотите стать КИБЕРПАНКОМ?

Или вам только ПОСМОТРЕТЬ?

Прежде чем вы выбросите свой коврик для сна и запрыгните, есть несколько вещей, которые мы должны вам сказать.

Прежде всего, имя. Киберпанк происходит от двух слов. Кибер — от термина кибернетика, или слияние плоти и машины. Панк — стиль рок-музыки начала 1980-х, который олицетворял насилие, бунт и антисоциальные действия. Этот термин был популяризирован в предколлапсные дни группой писателей, которые специализировались на написании научной фантастики с такого рода техномеланжем. Их работы представляли обтекаемую смесь рока, поп-музыки, секса, наркотиков и самых высоких, самых модных технологий — обычно как-то вставленных в ваше тело. Архетипические герои киберпанка 80-х годов варьировались от техноварваров, бродящих по миру после Холокоста, до киберчипированных джетсеттеров с дизайнерскими телами.

Конечно, с нашей просвещенной точки зрения сейчас, в Красное время, все это выглядит довольно устаревшим. В конце концов, вы, вероятно, получили доступ к этой статье от вашего Агента. Вы использовали интерфейсный кабель Камакура 19 с прямым подключением к интерфейсным разъёмам. Вы привыкли подключаться к электроприборам, чтобы приготовить кофе, «втыкаться» в «Бенц», чтобы доехать до магазина на углу. Но поймите — в 1987 году все это считалось фантастикой. Розеток ни у кого не было. Вы никак не могли связаться со своим Агентом. Дизайнерские наркотики были запрещены. По большинству городских улиц можно было ходить без бронежилета. Не было даже СЕТИ. Не то, чтобы сейчас она есть, но тогда даже мысли не было об этом.

Всегда будьте на КРАЮ.
Это путь КИБЕРПАНКА.

— ПОКОЙНЫЙ ДЖОННИ СИЛЬВЕРХЭНД

КРАХ 1994 ГОДА

Сейчас мы знаем об этом больше. Книги по истории могут подробно рассказать вам о крахе 1994 года, когда Еврокомбинаты учредили Мировую фондовую биржу и рухнули экономики Соединенных Штатов и старой советской России.

В те дни они обе считались сверхдержавами, а не парочкой вооруженных до зубов второсортных держав, размахивающих ядерным оружием под бдительным оком Еврокосмического оборонного агентства. Пока ускорители масс Тико все еще готовы закидать камнями Москву и Вашингтон, мы, вероятно, избежим ядерной войны, которую все ждали с 1944 года. В конце концов, камни стоят дешево.

На данный момент Корпы применили ядерное оружие только единожды.

4АЯ КОРПОРАТИВНАЯ ВОЙНА

Конечно, пару лет назад всем более-менее управляли корпорации, которые в значительной степени сами были правительствами. Но затем произошла огромная и очень уродливая война между двумя крупнейшими мегакорпами — Арасака Секьюрити и Милитех Армс — которая закончилась тем, что одна из сторон взорвала ручную ядерную бомбу посреди центра Найт-Сити.

Вы сам видите, чем это закончилось.

ЧТО МЫ ПОТЕРЯЛИ

Несмотря на все уродства войны, только с паспортом можно отправиться куда угодно: идеализм единого мира в лучшем его проявлении. В конце концов, когда границы разрушаются, а мировые правительства постоянно меняются, кто вас остановит? Все валюты приравнены друг к другу, а евродоллар по-прежнему остается мировой валютой. Вряд ли кто-то жалуется на корпоративные пожизненные контракты или упразднение профсоюзов. В эти нестабильные времена они даже скучают по ним. Это цена жизни в стабильном, безопасном обществе, ведь так?

ЖИЗНЬ НА УЛИЦЕ

В конце концов, вы могли бы жить на улице. Шестнадцать человек в квартире, каждую неделю делящиеся щепками, чтобы купить еду, по восемь тысяч квартир на квартал в

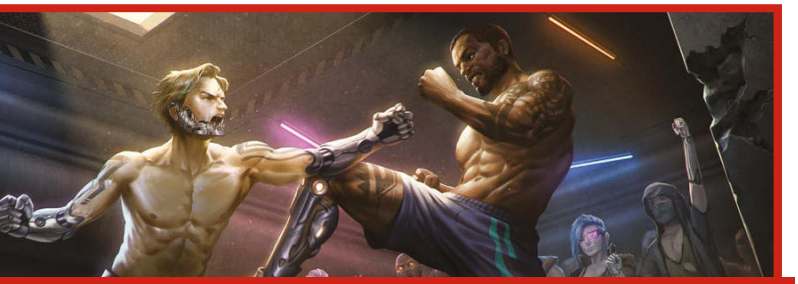
ХОТИТЕ ЗНАТЬ ПРО НАЙТ-СИТИ
ИДИТЕ НА СТРАНИЦУ 283

ХОТИТЕ ЗНАТЬ О СИЛАХ НАЙТ-СИТИ?
ИДИТЕ НА СТРАНИЦУ 304

ХОТИТЕ ЗНАТЬ ПРО БАНДЫ?
ИДИТЕ НА СТРАНИЦУ 308

ХОТИТЕ ЗНАТЬ ПРО КЛЮЧЕВЫЕ ЛОКАЦИИ?
ИДИТЕ НА СТРАНИЦУ 310

ХОТИТЕ ЗНАТЬ ПРО ТРАНСПОРТ?
ИДИТЕ НА СТРАНИЦУ 322



ХОТИТЕ ЗНАТЬ, КАК ПОВЕСИЛИТЬСЯ?
ИДИТЕ НА СТРАНИЦУ 329

ХОТИТЕ ЗНАТЬ ПРО ЕДУ?
ИДИТЕ НА СТРАНИЦУ 328

ХОТИТЕ ЗНАТЬ ПРО НАРКОТИКИ?
ИДИТЕ НА СТРАНИЦУ 227

новых мегабашнях? Конечно, это не самая лучшая жизнь, учитывая банды бустеров, бродящих по Волюметрике, и серьезную проблему с преступностью, но это лучше, чем жить на Улице. По крайней мере, в мегабашнях есть копы (ладно, наемные корпоративные копы, но это проще, чем выложить эдди за своего личного Соло!).

Кроме того, медиа-сети следят за тем, чтобы в каждой квартире был прямой кабельный доступ к телевидению, радио и сенсорным каналам, так что субботним вечером всегда есть чем заняться.

Так, о чем это мы?

Ах да, вы хотели быть киберпанком.

БЛИЖЕ, ЧЕМ МОЖНО ПОДУМАТЬ

Вот еще пища для размышления. Когда великие старые Мастера впервые начали писать в жанре киберпанк, они предполагали, что большая часть, о чем они писали, либо никогда не произойдет, либо произойдет в далеком будущем. Никто не знал, что западные немцы уже разрабатывали «органические» микросхемы в конце 1980-х или что ВВС США разрабатывали мысленно-управляемые системы вооружения. Синтетические миомарные мышечные волокна только начинали использоваться для управления протезами, и очень немногие люди могли заглянуть в 1990-е годы, когда органические чипы на руках и ногах стали бы реальностью. Было несколько примитивных экспериментов с биоинженерией — такие вещи, как Фростбан™ и несколько новых видов кукурузы — ничего похожего на синтетических животных, которых использовали (безуспешно) для терраформирования марса.

Новым технологиям потребовалось около пятнадцати лет, чтобы догнать это видение. Во-первых, военные начали использовать кибертехнологии для создания «идеальных солдат» и пилотов. Некоторые побочные продукты привели к протезированию конечностей, глаз и других частей тела. Органические схемы привели к прямой связи между людьми и компьютерами. В сочетании с передовыми телекоммуникационными технологиями и спутниковыми каналами была создана основа для когда-то общепланетарной СЕТИ (теперь разрушенной из-за войны и Р.Э.Б.И.Д.С). По мере того, как каждое новое технологическое достижение вступало в свои права, наступал своего рода культурный техношок.

Техношок

Техношок: Когда технология превосходит способность людей интегрировать ее в свою жизнь, внезапно, люди сходят с ума. Они становятся иррациональными, жестокими. Семьи разрушаются и рвутся. Люди чувствуют себя беспомощными перед лицом Вселенной. В конце концов, все общество замирает, становясь жертвой массового психоза. Это то, что мы сейчас называем Коллапсом.

Было три основных ответа на техношок. Большинство людей, чьи жизни были вырваны с корнем и изменены прогрессом, пассивно ждали, когда лидеры скажут им, что делать дальше. Одна небольшая группа попыталась повернуть время вспять, заложив основу для того, что мы называем **Неолуддитским движением**. Оставшаяся группа — они решили уйти в будущее. Руководствуясь старыми дальновидными сочинениями 1980-х годов, они основали движение, которое мы теперь называем **Киберпанк**.

Добро пожаловать в тёмное будущее

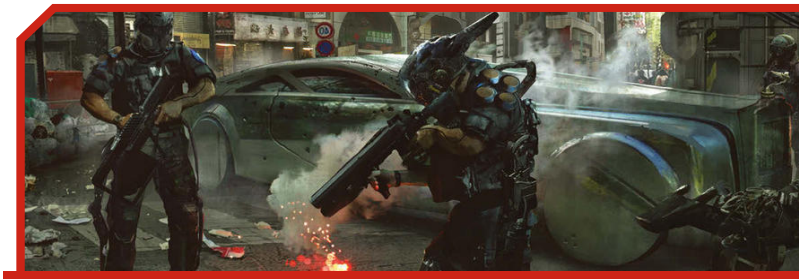
Итак, теперь вы готовы.

Как киберпанк, вы хватаете технологии за горло и держитесь за них. Вы не боитесь «обнулиться» новейшими «улучшениями», кибертехнологиями и биоинженерией. У вас есть разъемы интерфейса на запястьях, оружие в руках, лазеры в глазах и программы-биочипы в мозгу. Вы становитесь машиной, на которой ездите, аэродином, на котором летите, оружием, которым стреляете. Вы с головой погружаетесь в компьютерные системы, используя свой разум, чтобы со скоростью света мчаться по кроличьим норам СЕТЕвых-архитектур. Кибернезированными пальцами вы взламываете компьютерные замки, улучшенными чувствами вы смотрите в Будущее.

Киберпанк — это мироощущение. Вы носите самую модную одежду, знаете нужных людей и следуете за нужной толпой. Вы планируете свои преступления в самых избранных клубах и барах, ваши враги — корпоративные армии, банды киборгов-байкеров, убийцы в силовой броне и компьютеризированные нетраннеры. Ваше оружие — нервы, уличная смекалка, бравада и умный пистолет Minami 10 на бедре.

Вы уже готовы? Конечно же. Вам уже не терпится начать.

Теперь вы Киберпанк.



ХОТИТЕ ЗНАТЬ ПРО КРАХ?
ИДИТЕ НА СТРАНИЦУ 244

ХОТИТЕ ЗНАТЬ О БУРНЫХ 2020-х?
ИДИТЕ НА СТРАНИЦУ 248

ХОТИТЕ ЗНАТЬ О 4-ОЙ КОРП ВОЙНЕ?
ИДИТЕ НА СТРАНИЦУ 251

ХОТИТЕ ЗНАТЬ О КРАСНОМ ВРЕМЕНИ?
ИДИТЕ НА СТРАНИЦУ 257

НАСТОЛЬНАЯ РПГ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Если это ваша первая настольная ролевая игра, расслабьтесь, ролевые игры вовсе не так сложны, как вы думаете. Это всего лишь форма воображаемой игры, вроде того, как вы играли в «Казаки разбойники» (или «Повстанцев и Империю») в детстве. Основное внимание уделяется описанию и повествованию, когда игроки говорят то, что они делают, а не разыгрывают это.

(Для опытных: вы, вероятно, хотите пропустить эту часть и идти дальше. Не каждый игрок прожженный как вы, который начал в 1997 году с клерика/ниндзя/соло 170-го уровня, несущим кричащий энергетический клинок, взятый у полубога, которого вы победили в предыдущей игре. Пропустите главу, а мы должны ввести новых игроков в курс дела, окей?)

КАК РАБОТАЕТ РПГ?

Чтож, давайте покажем.

▶Типичная ролевая сессия◀

Майк, Брюс, Дейв и Лиза собрались вместе для партии ролевой игры (также известного как «забег»). Они находят удобное место в гостиной Майка, где достаточно места для нескольких книг, игральных кубов и нескольких любимых блюд для вечеринок (основной продукт хорошей ролевой игры).

Как мастер игры, Майк начинает забег с описания ситуации и сцены: «Вы втроем только что вошли в Найт-Сити. Около девяти вечера, темные, ветреные городские улицы скользкие от прошедшего дождя и грязи многолетней жизнедеятельности трущоб. Слабый лунный свет отбрасывает длинные тени, пока вы пробирайтесь мимо уличных попрошаек и случайных бустеров, ищущих легкую добычу.

Брюс решил играть роль Соло, крутого наемника по имени Грон Хелстрем. Он думает о типе Персонажа, за которого играет, и решает, что кто-то вроде Грона будет искать экшона. Он говорит: «Грон хватает ближайшего уличного бандита за лоскуты его дешевого костюма и рычит: «Где ближайший бар?»

Дэйв решил играть за законника: Джорд Маттерсли, умного будущего детектива, копаться в тайнах — чем причудливее, тем лучше. Джордж мыслитель, а не боец, поэтому Дэйв пробует другой прием: «Йорд отрывает руки Грона от воротника и говорит: «Простите моего друга за энтузиазм. Мы просто ищем местечко с крепкими напитками и спокойным общением...»

Лиза играет роль Спайдер, хитрого вора Нетраннера/хакера с отсылками на Робин Гуда в ее прошлом. Как прирожденный параноик, она сканирует местных жителей вокруг партии. «Что Спайди видит в толпе?»

Как ГМ, Майк думает так: ночь, плохой район города, и Грон только что избил одного из местных жителей. Он говорит: «Ну, Спайдер видит три большие фигуры, бесшумно двигающиеся из тени. Лунный свет бликует на обнаженном оружии и киберимплантах, когда они приближаются к вам...»

Лиза обдумает это, а затем говорит: «Могу ли я использовать свою Интерфейсную Способность, чтобы взять под контроль любую локальную автоматизированную защиту?»

Майк отвечает: «Потребуется время, чтобы найти что-то, а затем вам придется взломать систему. Бустеры идут достаточно быстро».

«Спайдер обращается к Грону и Джорджу», — быстро соображает Лиза. Легкого выхода из ситуации не будет. Грон заприметил их на улице, и сегодня вечером прольется кровь.

"Эй, парни, у нас возникла проблема..."

ИГРОВЫЕ КЛЮЧИ

Действие: *Что-то, что Персонаж делает, чтобы понять или манипулировать собой или миром вокруг.*

Проверка: *добавление броска кубика к* ***СТАТ*** *+ навыку, чтобы увидеть, преуспели ли вы в действии.*

Партия: *группа игровых персонажей.*

d6: *шестигранный куб.*

d10: *Десятигранный куб.*

d100: *Бросьте два d10. Используйте один для разряда 1 и один для разряда 10, чтобы получить число от 1 до 100.*

Отдых: *время, отведенное на миссии, когда у игровых персонажей есть возможность расслабиться, восстановиться, преследовать внешние цели и вести нормальную жизнь (возможно).*

Гейммастер: *Также известен как ГМ. Человек, отвечающий за настройку сцены, игру с неигровыми персонажами и определение правил.*

Инициатива: *Порядок, в котором каждый Персонаж в сцене делает свой Ход. Особенно важно в напряженные моменты, например, в бою.*

Что на счет ролей?

Большинство из вас будут использовать эти правила, чтобы играть за Персонажей (также называемых Ролями), которыми вы управляете и которые существуют в этой вымышленной вселенной 2045 года. Эта книга составлена таким образом, чтобы дать вам четкое представление о том, как ваши Персонажи думают и действуют и как они работают в рамках правил.

Персонаж — это роль, которую вы будете играть в свободной, импровизированной игре, ролевой сессии. Например, если бы ваша ролевая группа ставила воссоздание фильма «Бегущий по лезвию», Рик Декард был бы одним из персонажей. Подобно Харрисону Форду, человек, играющий Рика в этом приключении, пытался отыграть то, что, по его мнению, персонаж будет делать в каждой сцене «фильма».

▶ Должен ли я одеваться? ◀

Неа. Несмотря на то, что существует особый стиль ролевой игры, который называется РИРВ (или ролевая игра в реальном времени, когда вы наряжаетесь), в большинстве игр вы сидите за столом, представляя себе сцену, описанную ГМ, а затем разыгрываете то, что нужно. Вы думаете как Персонаж поступил бы в такой ситуации. Вам не нужно одеваться, размахивать оружием или (упаси Боже!) бегать в паровых туннелях в полночь. На самом деле, лучшая игра, о которой мы слышали, партия группы парней из армии США, застрявших в траншее в Ираке. Да, можно было бы сказать, что они были одеты соответствующим образом (оружие, снаряжение, доспехи), но не нужно заходить так далеко.

Что если я геймМастер?

Один из вас возьмет на себя роль Гейммастера: человека, который создаёт историю, контролирует Персонажей, не контролируемых Игроками персонажей (называемых Неигровыми персонажами или НИП), а также применяет и регулирует правила игры.

Ведущий должен иметь четкое представление о правилах и вымышленнму лору игры. Это самая требовательная позиция с точки зрения энергии и воображения, очень похожая на режиссуру фильма, когда ты не можешь контролировать всех актеров. Но это также может быть чрезвычайно увлекательным. Ведущий использует предысторию игрового мира для разработки сюжетов, в которые он помещает персонажей игроков (или использует созданные приключения, некоторые из которых включены в эту книгу). Он описывает ситуацию Игрокам так, как ее знали бы их Персонажи, а Игроки описывают, что делают их Персонажи, как они реагируют на ситуацию. Сюжет обычно вытекает оттуда, где Мастер представляет препятствия, неигровых персонажей и другие элементы в форме истории, поскольку Игроки постоянно решают, что будут делать их Персонажи. Итак, Игроки и ГМ вместе делают свою историю.

▶ Если я ГМ? ◀

Лучший способ — пережить это самому. Мы привели несколько примеров того, как внедрить правила в игровой процесс, во многих боковых панелях этой книги правил. Главное — быть хорошим рассказчиком — пытаться ярко описать мир, в который вы ведете людей, и ставить препятствия или ситуации, которые бросают вызов вашим игрокам. Бросайт им вызов, но не подавляйте их. Почти так же важно, чтобы ГМ был беспристрастным судьей правил и влияния игры на своих игроков. Помните: если вы неинтересны и несправедливы, никто не захочет сниматься в вашем «кино». Удачи!

Как следовать правилам?

Во время игры возникает множество ситуаций, для решения которых требуется нечто большее, чем здравый смысл. Например, если вы никогда не участвовали в перестрелке, вам может быть трудно судить, как она могла бы закончиться. Правила дают вам

ИГРОВЫЕ КЛЮЧИ

Миссия: *сценарий с определенной целью, который запускается Мастером и разыгрывается ПИ. Также известен как сценарий, приключение или задание.*

Неигровой персонаж: *также известный как НИП. Персонаж, которого играет ГМ.*

Игрок: *человек, играющий Персонажем в игре.*

Персонаж игрока: *также известен как ПИ. Персонаж, которого играет игрок.*

Роль: *тип персонажа. Каждая роль имеет уникальную ролевую способность.*

Раунд: *количество времени, которое требуется каждому персонажу в сцене, чтобы сделать свой ход.*

Навык: *умение, которое Персонаж знает, например, Пистолеты или Наука. Измеряется в уровнях.*

Статистика: *также известен как СТАТ. Физические, психические и социальные качества, присущие всем людям.*

Ход: *количество времени, которое требуется Персонажу для выполнения Действия. Примерно 3 секунды.*

XdY: *способ, который игра использует, чтобы сообщить вам, сколько кубиков какого типа нужно бросить. Например, 1d6 означает, что вы должны бросить один d6.*

способ разыграть эти ситуации честным и последовательным образом. Когда возникает вопрос об исходе события, вы бросаете кубики (Cyberpunk RED использует десятигранные (d10) и шестигранные (d6) кубики), и результат броска помогает вам определить, что произойдет. Затем Мастер обычно применяет правила и результаты по мере необходимости.

Окей, это должно дать вам представление об основных понятиях, теперь продолжайте игру!

УЛИЧНЫЙ СЛЕНГ

Общие термины Красного времени

Красное время: сленговый термин, значащий период с 2023 по конец 2040-х годов, взятый из распространенного во всем мире красного неба как последствия 4-й корпоративной войны.

AV: произносится «А-Ви». Распространенный сленг для аэродина, похожего на автомобиль транспортного средства, приводимое в движение канальными струйными турбинами.

ИИ: искусственный интеллект, компьютер с полным самосознанием.

Бивервиль: безопасный пригородный район, населенный в основном руководителями корпораций среднего звена и их семьями.

Бонанза: место с большим кушем, похожее на заброшенный корпоративный объект.

Бустер: любой член банды, который использует киберпрограммы/импланты, кожаную одежду и, переодически, проявляет насилие.

Боевой наркотик: любой из серии дизайнерских наркотиков, созданных для увеличения скорости, выносливости и рефлексов.

Отрывной: быть крутым, быть вместе.

Щепка: любой тип записи данных, обычно в виде маленьких цветных кусочков пластика.

Чипануться: купить киберпрограмму в первый раз. Чтобы связать свою субьду с машиной.

Чомбатта (чумба): неоафроамериканский сленг для обозначения друга, члена семьи.

CHOOH2: Произносится как «Чух-Два». Сленговое обозначение спирта, используемого в автомобильных двигателях. Подавляющее большинство автомобилей Красного Времени заправляется усовершенствованной формой спирта с более высокой температурой горения, чем у обычного метанола.

Хромер: фанат хэви-метала 21 века. См. также Хроматик-рок.

Хроматик-рок: тип хэви-метала, известный тяжелой электроникой, простыми ритмами и жестокими текстами.

Конапт: Квартира в кондоминиуме в корпоративной зоне.

Кибернитезироваться: Имплантировать как можно больше киберпрограмм, прежде чем перейти за Грань.

Дата Терм: информационный терминал на углу улицы с экраном, входами Городскую Сеть и клавиатурой.

Дорфы: уличное сленговое название синтетических эндорфинов, дизайнерского наркотика, который улучшает заживляющие свойства, уменьшает усталость и вызывает прилив сил, как второе дыхание.

Экзот: человек, созданный из нечеловеческих элементов: мех, длинные уши, клыки и т.д.

Лицо: юридический представитель мегакорпорации.

Обнулить/ённый: Убить. Мертвый человек или вещь.

Погнали на НОО: Совершить путешествие на низкую околоземную орбиту, т. е. посетить одну из внутренних космических станций.

Гиролет: Небольшие одно- или двухместные вертолеты, используемые в основном в полицейской работе и корпоративных забастовках.

Кликуха: прозвище, рабочее имя, под которым вас знают на Улице.

Гидро уличное сленговое обозначение водородного топлива, которое использовалось для питания некоторых автомобилей в 2000-х годах.

Гнездо/Штекер: механистический термин для случайного любовника.

Клава: уличное сленговое обозначение компьютерного интерфейса с ручными клавишами. А еще терминал.

Комби: большое транспортное средство, способное перевозить грузы и пассажиров. Часто используется кочевниками в качестве жилья на дороге.

Законник: Полицейские или другие сотрудники правоохранительных органов. Первоначально происходящий от послевоенной оперативной группы полиции капитана Макса Хаммермана, известной на Улице как «Законники», этот уличный сленг стал синонимом всех без исключения сотрудников правоохранительных органов.

Основа: Термин для вашего партнера в серьезных, долгосрочных отношениях.

Мясное пространство: термин, обычно используемый Нетранерами для обозначения физического мира.

Полуночный рынок: Совершенно секретные временные рынки, созданные Фиксерами высокого уровня для продажи крайне незаконных товаров. Влиятельные члены криминального мира часто проводят свои встречи в приватных комнатах на Полуночном рынке.

Нетран: взаимодействие с архитектурой СЕТИ и взлома ее программ и элементов управления. Также используется для обозначения работы старой СЕТИ до начала 4-й войны корпов.

Ночной рынок: Автономные временные рынки, созданные группами Фиксеров с прочными связями. В Красное время ночной рынок — лучшее место, где можно найти новое киберпрограммное обеспечение и снаряжение.

Полимерный однозарядник: Любой дешевый пластиковый пистолет, обычно калибром от 5 до 9 мм.

Позеры: Любая группа, все члены которой влияют на определенный внешний вид, стиль или работу по скульптуре тела.

Р.Э.Б.И.Д.С: особенно смертоносная форма черного льда распространилась по старой СЕТИ после смерти его создателя, легендарного нетраннера Рэйча Бартмосса.

Рипер: Хирург, специализирующийся на имплантации нелегальных киберимплантов.

Ронин: внештатный убийца или наемник. Обычно считается ненадежным.

Самурай: Корпоративный убийца или наемник, нанятый для защиты собственности Корпорации, нанесения ударов по владениям других Корпораций.

Вжарить: стать агрессивным, нападать на кого-либо без причины.

Улица: Где бы вы ни жили, поздно ночью. Кроме того, субкультура, андерграунд.

Напихать: Заниматься сексом. Кроме того, забыть о чем-то, забыться.

BY NEIL BRANQUINHO

так как вам понравился Боевой Кэбб: Следующее поколение...

N54's 24/7 Главные новости
N54 • 150k *смотрят сейчас!*

Боевой Кэбб Классика Сезон 13
Боевой Кэбб Классика • 53k *смотрят сейчас!*

Том & Золотце
T&3 • 500k *смотрят сейчас!*
Грань между реалистичным развлечением и ситуационной комедией стирается в отмеченном наградами хите 2044 года! Когда сенсация Поп-Медиа Золотце покидает корпоративный музыкальный мир и возвращается к своим корням в трущобах Найт-Сити, в которых прошло её детство, она знакомится с ветераном боевых действий 4-го корпуса и менеджером хозяйственного магазина Томом. Вместе с управляемым ИИ автомобилем по имени T1G3R они узнают, что значит по-настоящему жить в мире, где все остальные просто пытаются выжить. При поддержке **Жирафа.**

ДУША И НОВАЯ МАШИНА

КЕМ ВЫ СТАНЕТЕ?

Мир киберпанка — жестокое и опасное место, наполненное людьми, которые с удовольствием оторвут вам руки и сожрут их. Традиционные понятия добра и зла были заменены ценностями целесообразности: вы делаете то, что должны, чтобы выжить.

НОВОЕ ВРЕМЯ, ПЛОХОЕ ВРЕМЯ КРАСНОЕ ВРЕМЯ

Это особенно верно для Красного Времени, когда массовая война между Мегакорпорациями и атомная бомбардировка разрушили те небольшие остатки цивилизации, которые были знакомы людям в современном обществе.

ЭТО ВСЕГДА ЛИЧНОЕ

Главное правило — "**Это всегда личное.**" Выживание — личное дело и отличительная черта этих темных времен. Но есть и более широкий аспект — вы смотрите в первую очередь на своих друзей, команду, семью или клан. Если вы можете сделать что-то хорошее на этом пути, отлично. Но не обольщайтесь.

Персонажи в киберпанке — выжившие в жестоком и мрачном мире, которым предстоит сделать выбор не на жизнь, а на смерть. То, как они сделают этот выбор, во многом зависит от того, станут ли они животными, бродящими по разрушенному миру, или сохранят что-то человеческое. Персонажи в киберпанке — заложники плохой ситуации, работающие над ее улучшением (или, по крайней мере, над выживанием), когда это возможно. Будь то совершение преступлений, вызов власти или даже прямая революция, типичный киберпанк — бунтарь, у которого есть на то причины.

КАК ИГРОК В КИБЕРПАНК

Как ролевой игрок, вы должны найти причину и полезть с ней на стену. В этом суть киберпанка — играть своим персонажем в надлежащем недовольном, цинично-идеалистическом стиле. Являетесь ли вы байкером с синтетической кожей и металлическими когтями или дебютантом в атласной ткани, красующимся последними достижениями дизайнерской кибероптики, вам понадобится определенное щегольство — чутье — в представлении самого себя. Чтобы достичь сути 2000-х, нужно освоить три понятия:

№1 Стиль важнее содержания

Неважно, насколько хорошо вы что-то делаете, главное, чтобы вы выглядели уверенно. Если вы собираетесь пустить все под откос, убедитесь, что вы выглядите так, как будто планировали это заранее. Обычно в приключениях одежда и внешний вид не имеют значения — в этом мире иметь кожаную броню и зеркальные очки — вполне себе аргумент.

№2 Мироощущение это всё

Это правда. Думаешь опасно — ты опасен. Думаешь, как слабак — ты слабак. Помните, что в 2000-х у каждого было много смертоносной техники. Каждый Персонаж в этом мире играет роль — лицо, которое человек проецирует во внешний мир как реальное. Их не впечатлит ваш новый умный пистолет от Милитеха, если только вы не войдёте в клуб с видом, будто знаете, как им пользоваться... и просто ищите повод. Никогда не входите в комнату, если можете туда влететь. Никогда просто не смотрите на кого-то, если вы не можете сделать это своим лучшим «убийственным» взглядом. Используйте свою лучшую улыбку «Я крут, а ты нет». Не сидите в квартире или кабинке в ожидании следующей работы. Выходите и отправляйтесь в клубы и тусовки. Убедитесь, что вы находитесь там, где вот-вот начнётся вечеринка.

№3 Живи на грани

Край — это мрачная зона, куда отправляются любители риска и хайроллеры. На Грани вы рискуете своими деньгами, репутацией и даже жизнью ради чего-то столь же расплывчатого, как принципы или большой куш. Как киберпанк, вы хотите быть в гуще событий, начать восстание, зажечь пламя революции. Присоединяйтесь к великим делам и боритесь за большее. Никогда не езди медленно, если можешь ехать быстро. Бросьте себя навстречу опасности и примите ее во всеоружии. Никогда не играйте слишком осторожно. Всегда живите на Грани.

ПРАВИЛА:

#1 Стиль **Важнее** содержания.

#2 Мироощущение это **Всё.**

#3 Живи на **Грани.**

#4 **Нахрен Правила!**

— РИПЕРДЖЕК

Роли

Основы Ролевой игры в Киберпанк

Даже после масштабной войны между Мегакорпорациями, за которой последовала атомная бомбардировка, мир Киберпанка представляет собой сочетание дикого, изощренного, современного и ретроградного. Модные красивые рокербои общаются плечом к плечу с дорожными воинами в боевых доспехах, и все они играют свои роли в самых горячих танцевальных клубах, самых грязных барах и самых грязных улицах по эту сторону пост-Холокоста. И у каждого из них есть Роль: род занятий, под которым они известны на Улице.

В будущем Cyberpunk RED есть десять ролей: Рокербой, Соло, Нетраннеры, Техники, Медтехники, Медиа, Корпораты, Законники, Фиксеры и Кочевники.

Рокербой

Рок-н-ролльный бунтарь, использующий перформанс, искусство и словоблудие для борьбы с властью.

Соло

Ассасин, телохранитель, убийца и наемный солдат в беззаконном новом мире.

Нетраннер

Кибернетический мастер-хакер пост Сетевого-мира, выжигающий мозг похититель тайн и секретов.

Техник

Механик-отступник и изобретатель супертехнологий, человек, который заставляет Темное Будущее развиваться.

Медтехник

Несанкционированный уличный доктор и кибермедик, одинаково латающий мясо и металл.

Медиа

Репортер, медийная звезда и инфлюэнсер, рискующий всем ради правды или славы.

Корпорат

Корпоративный влиятельный маклер и бизнес-рейдер борющийся за восстановление власти Мегакорпорации.

Законник

Максимальный закон, отчищающий подлые улицы и дороги за их пределами от воинов-варваров.

Фиксер

Дилер, организатор и информационный посредники на послевоенных полуночных рынках.

Кочевник

Эксперт по транспорту, непревзойденный дорожный воин, пират и контрабандист, благодаря которому в мире остается связь.

Ролевые навыки

Каждая роль дает доступ к ролевой способности, которая поможет вам ориентироваться на улицах Темного будущего. Мы поговорим о них подробнее в разделе «Ролевые способности» (**стр. 142**), а пока вы можете указать вашу ролевую способность и отметить, что она начинается со значения 4, которое означает количество лет, которые вы проработали, провели на Улицах.

РОКЕРБОЙ

"Мой старик ~~пытался~~ делать музло еще до Войны. Корпы вцепились в него, высосали досуха, а потом выплюнули на Улицу ~~умирать~~. Но сегодня другое время. Я пишу свои ~~собственные~~ тексты, делаю ~~свою~~ аранжировку, самостоятельно записываюсь. Чтобы загружать музыку в Дата Пул корпы не нужны. Хоть мое имя не скандируют в гигантских концертных залах, но у меня есть ~~фанаты~~ и мне не нужно согласовывать свой меседж перед кем-то. Как у настоящего Рокербоя, моя музыка показывает средний палец каждому жадному до власти пиджаку, который думает, что он ~~контролирует~~ мир."

Фоти, Рокербой

Если вы живете, чтобы делать рок, то тут самое место. Как Рокербой, вы один из уличных поэтов, сознание общества и бунтарь Красного Времени. С появлением цифровых портативных студий и создания музыки в гаражах, каждый рокербой с мнением может транслировать его на Улице, разместить в музыкальных магазинах, отправить через спутники. Иногда ваше сообщение не то, что хотят слышать корпорации или правительство. Иногда то, что вы говорите, имеет прямое отношение к влиятельным людям, которые хотят управлять этим миром. Но вам все равно, потому что, как рокербой, вы знаете, что ваше призвание бросать вызов власти. В откровенных протестных песнях, которые расставляют точки над i, играть крутой рок-н-ролл, чтобы отвлечь людей от телевизоров и вывести на улицы, зажигая толпу речами или сочиняя пламенные тексты, которые формируют умы и сердца миллионов. У тебя славная история рокербоя. Dylan, Springsteen, U2, NWA, The Who, Jett, The Stones — легионы героев хард-рока, которые говорили правду кричащими гитарами или искренними текстами. У вас есть сила, чтобы мотивировать людей, вести, вдохновлять и информировать их. Ваше послание может дать робкому мужество, слабому силу и слепому прозрение. Легендарные рокеры, такие как Джонни Сильверхэнд, Рокербой Мэнсон (в честь которого названа Роль) и Керри Евродин, вели армии на стены корпораций и правительств. Рокербои разоблачали коррупцию и свергали диктаторов. Это большая сила для того, кто каждый вечер дает концерты в другом городе. Но ты справишься.

Ведь ты пришел чтобы играть!

Ролевая способность: Харизматическое давление

Ролевая способность рокербоя — харизматическое давление. Обладая этой способностью, они могут влиять на других лишь своей выразительностью. Не обязательно быть музыкантом. Они могут влиять на людей посредством поэзии, искусства, танца или просто своим присутствием. Это может быть рокер или лидер культа. По мере роста своего мастерства они могут воздействовать на все более и более крупные группы и призывать своих поклонников на все большие и большие свершения.

(ИДИТЕ НА СТР. 144 ДЛЯ ПОДРОБНОСТЕЙ)

"Почему я вступил? Я устал быть ~~голодным~~ и ~~бедным~~. Когда Милитех предложил мне три квадрата в день и койку, ты уж поверь, я подписался. Первые пару заданий были неплохи. А вот на третьем нас размазали. Не знаю почему, но они послали отряд ~~новобранцев~~ против кучи чуваков напичканных модами. Только двое из нас выжили. После Войны я вставил новый ~~хром~~, который мне дали медики корпорации, и отправился сюда. Оказывается, когда город ~~взорван~~ к чертям и перестраивается, есть много людей, которые ~~заплатят~~ за определенный набор навыков. Хорошо, что они у меня есть"

Абрил "Мувер" Монтелла, Частный наёмник

Вы родились с пистолетом в руке — руке из плоти и крови, а не металлической оружейной фабрикой, которая покрывает большую часть второй руки. Будь вы внештатным охранником, наемный убийцей или одним из корпоративных киберсолдат, обеспечивающих выполнение деловых сделок и «черных операций» корпы, вы — одна из элитных боевых машин Красного Времени. Большинство Соло прошли 4-ю Корпоративную войну в Корпоративной армии или в одной из текущих правительственных «полицейских формирований». По мере накопления боевого опыта вы начинаете все больше и больше полагаться на технологии: киберконечности для оружия и защиты, биопрограммные щепки для улучшения ваших рефлексов и сознания, боевые наркотики, чтобы дать вам преимущество над противниками. Если вы стали лучшим из лучших, вы можете даже покинуть ряды корпоративных самураев и стать ронином, внештатно продавая свои смертоносные таланты убийцы, телохранителя или силовика тому, кто может очень много заплатить. Звучит неплохо? Этому есть цена - тяжелая цена. Вы потеряли так много своего мясного тела, что стали почти машиной. Ваши убийственные рефлексы настолько обострены, что вам приходится сдерживать себя, чтобы не сойти с ума в какой-то момент. Годы приема боевых наркотиков, чтобы сохранить преимущество, породили у вас ужасающие зависимости. Вы никому не верите. Одну ночь вы можете провести в пентхаусе в Сити, а другую — в грязном переулке на Улице. Такова цена за то, чтобы быть лучшим.
И ты готов заплатить. Потому что ты — **Соло**.

Ролевая способность: Боевое чутьё

Ролевая способность Соло — боевое чутье. С боевым чутьём Соло может использовать свои умения, чтобы лучше контролировать поле боя. Когда начинается бой, в любое время вне боя или в бою действием, Соло может разделить общее количество очков, которое у него есть в его Ролевой Способности Боевое Чутье, между своими несколькими боевыми способностями. Если Соло решает не менять распределение очков, его предыдущие значения сохраняются. Активация некоторых из этих способностей будет стоить Соло больше очков, чем других. (**ИДИТЕ НА СТР. 146 ДЛЯ ПОДРОБНОСТЕЙ**)

НЕТРАННЕР

"Бартмосу было легко. Он чилил в холодильнике, пока его мысли блуждали по всей чертовой планете, благодарна ли я ему? У меня никогда не будет такой чертовой роскоши. Чтобы что-то взломать, мне нужно сначала добраться до места и подключиться. Конечно, может быть, я столкнусь с адской гончей, но они не заставят мое сердце биться чаще. У меня есть навыки и программы, чтобы справиться с этими щенками. Они вообще не проблема. Вы знаете, что пугает меня? Настоящие собаки. Клонированные, чипированные и кибернетические, гораздо противнее, чем любой Чёрный ЛЁД. Вот почему я всегда хожу с друзьями. Они справляются с настоящими гончими. Я справляюсь с Адскими гончими. Симбиоз в лучшем виде."

Редай, Нетраннер

Вы выжигающий мозги компьютерный хакер и мастер кибервселенной пост-СЕТИ в Красное время. В три года ваши родители купили вам старую кибердеку Кирама LPD-12 с оптическими очками Зетатех 526 (вы были слишком малы для личных портов), и ваша жизнь изменилась. К пятому классу вы уже использовали метапрограммирование РЕФРЕЙМ-G1, чтобы взломать систему школьного округа и изменить свои оценки. Когда вам было тринадцать, вы перевели достаточно средств с незащищенных счетов в Транс Юнайтед Банк, чтобы профинансировать свои первые нейроинтерфейсные модули. Вам не терпелось работать с другими богами Сети — Бартмоссом, Великолепным Кертисом и остальными. Затем 4-я корпоративная война разорвала старую СЕТЬ на части. РЭБИДС превратил путешествия по СЕТИ в самоубийственный забег, узлы были фрагментированы или повреждены. Но было еще куда бежать. Вы просто должны были пойти туда, встать на трудный путь. Вы променяли уютный диван на боевой комбинезон Бодивейт и очки Дополненной реальности, чтобы связать СЕТЬ с Метавселенной. Системы, которые вы взламывали, были меньше, но еще опаснее. Теперь вы действительно являетесь частью команды: Соло прикроет вашу спину, Медтехники перезагрузят ваше сердце, если вас достанет ЛЁД, а Техники помогут вам модернизировать вашу кибердеку для большей скорости и развертывания программ. Теперь ничто не может остановить вас. Как электронный дух, вы с легкостью проникаете в «сложнейшие» системы мэйнфреймов, чтобы воровать, шантажировать и продавать их самые сокровенные секреты по своему желанию. В конце концов, Чёрный ЛЁД все еще может убить вас, но пока поездка не закончится, вы несётесь с чистыми мозгами и холодной головой вперед в **Новую СЕТЬ**.

Ролевая способность: Интерфейс

Ролевая способность Нетраннера — интерфейс. Интерфейс — это то, что позволяет Нетраннеру осуществлять нетран — взаимодействовать с электронными модемами разума (называемыми кибердеками) для управления компьютерами, электроникой и связанными с ними программами. Ролевая способность интерфейс также дает Нетраннеру доступ к широкому набору способностей, связанных со взломом компьютеров и контролем систем.

(ИДИТЕ НА СТР.147 ДЛЯ ИНФОРМАЦИИ)

ТЕХНИК

"То, что мир окунули в дерьмо и высушили, не означает, что все сильно изменилось. Жизнь в Городе по-прежнему зависит от технологий, чтобы не опуститься до полного постапокалипсиса. А это значит, что все зависят от меня. Если ваш блендер сломается, скорее всего, вы не увидите новый на местном Ночном Рынке в течение нескольких недель. А может быть, месяцев. И это при условии, что вы в хороших отношениях с местным фиксером, и он старается помочь вам. А пока я здесь, я готов починить ваш блендер. И ваш Агент. И все, что у вас есть. Технологии — источник жизненной силы этого Города. Я бьющееся сердце, поддерживающее жизнь. По крайней мере, в этом районе."

Джоард "Торч" Барбаросса Алвес, Основатель "Полная починка Торча"

Вы не можете оставить любую вещь в покое — если она находится рядом с вами более пяти минут, вы разобрали её и превратили во что-то новое. В карманах у вас всегда есть как минимум две отвертки и гаечный ключ. Компьютер не работает? Без проблем. Водородная горелка в вашей тачке вышла из строя? Без проблем. Не удается запустить видео или ваш интерфейс глючит? Без проблем. Вы зарабатываете на жизнь строительством, ремонтом и модификацией — важнейшее занятие в технологическом мире, восстанавливающемся после войны, которая сломала хребет мировой логистике. Вы можете хорошо заработать, ремонтируя повседневные вещи, но для получения серьезных денег вам нужно браться за большую работу. Нелегальное оружие. Незаконные или украденные кибертехнологии. Корпоративный шпионаж и контрразведка для «черных операций». Если ты хорош, ты зарабатываешь много денег. И эти деньги идут на новые гаджеты, оборудование и информацию. Ваша работа на чёрном рынке не только находит вам друзей, но и набирает внушительное количество врагов, поэтому вы много вкладываете в системы защиты и, если вас действительно загоняют в угол, вызываете Соло. Или двоих. Вы чините технику всем, от корпоративных самураев, занимающихся секретными операциями, до госпожи Зепады. Никто никогда не возвращался к вам с жалобами, но это может быть и из-за турелей, охраняющих вашу входную дверь. Вы зависимы от технологий во всех их формах, и это то, что делает вас **Техником**.

Ролевая способность: Создатель

Ролевая способность Техника — Создатель. Используя способность Создатель, Техник может чинить, улучшать, модифицировать, изготавливать и изобретать новые предметы. Всякий раз, когда Техник повышает свой ранг Создателя на единицу, он получает один ранг в двух разных специальностях Создателя по своему выбору, включая ремонт, модернизацию, изготовление и изобретение.
(**ИДИТЕ НА СТР.147 ДЛЯ ИНФОРМАЦИИ**)

МЕДТЕХНИК

"Я штопал всех подряд с детства. Первый раз был, когда в лобовое стекло нашего Комби, на пути через руины Лос-Анджелеса, врезалась птица . Мы путешествовали одни, и мой старик, зная, что я чувствителен к таким вещам, остановился и позволил мне забрать тушку. Оказалось, что это живой краснохвостый ястреб. Я наложил шину на сломанное крыло и вылечил его. Мама увидела, чем я занимаюсь, и отдала меня в ученики к целителю нашей Стаи. Теперь я медик. Нет, у меня нет инициалов после имени, но я все еще могу починить твою искалеченную руку. Или вы можете потерять её. Выбор за вами."

Вёрджил "Редтейл" Мартинез

Вы художник, а человеческое тело — ваш холст. У вас есть лучшие инструменты, которые может предложить Красное Время, и вы умеете их использовать. Если вам повезет, вы сможете поступить в одну из настоящих медицинских школ, разбросанных по развалинам Старых Соединенных Штатов. А после войны военные госпитали были повсюду, и многим врачам на фронте требовались дополнительные руки, чтобы удерживать кричащих пациентов и собирать их киберипланты воедино. Так что, возможно, вы научились таким образом. И всегда найдется один или два старых рипера, которые прислушиваются к той старой научно-фантастической истории под названием «Бегущий по лезвию» — не к тому старому видео с плоских экранов, а к действительно старой научно-фантастической книге о врачах-отступниках, которые занимались незаконной уличной хирургией в одном из первых антиутопических романов. Может быть, один из тех парней тренировал вас. Может быть, именно там вы сейчас находитесь, латаете раненых, лечите больных и поддерживаете жизнь местных. Ради любви, преданности или, может быть, просто крупной премии на стороне.

Если вам действительно повезло, вы получили место в местной корпе Trauma Team. Группы лицензированных фельдшеров, которые патрулируют город в поисках пациентов. Вы управляете городским штурмовым AV-4, переделанным под скорую помощь и установленным на брюхе миниганом. Они лучшие из лучших — Trauma Team взимает большую плату за подписку, чтобы спасать своих клиентов, и это даёт доступ к новым игрушкам, более быстрым медицинским AV и солидным зарплатам для лучших хирургов в округе.

Неважно, как вы сюда попали. Важно то, что вы здесь, на Улице, делаете свою работу. И вы будете делать это независимо от причин. Это то, что делает вас **медтехником**.

Ролевая способность: Медицина

Ролевая способность медтехника — медицина. Обладая этой способностью, медтехники могут поддерживать жизнь людей, которые должны умереть, своими знаниями, инструментами и обучением. В Красное Время они не только врачи, но и механики, заботящиеся о людях, которые часто больше похожи на машины, чем на людей. Всякий раз, когда Медтехник повышает свой медицинский ранг, он также выбирает одну из трех медицинских специальностей, чтобы распределить одно очко: хирургия, фармацевтика или криосистемы.

(ИДИТЕ НА СТР.149 ДЛЯ ИНФОРМАЦИИ)

"Раньше работал в Найт-Сити Тудей, можешь в это поверить? Таскал кофе и носил камеру, как сраный мул! Первая съемка, которая стала сенсацией? Какая-то пустышка про Пиар-ход Корпорации, раздающей кибл-паки людям, нуждающимся в настоящей еде... Я стал репортером, не для того, чтобы улыбаться в камеру и шутить с метеорологом, подсевшим на синтокок. Вот почему я уволился. Теперь я в гуще событий: острый сюжет. Я управляю собственным магазином, ищу потенциальных клиентов и несу людям новости, которые им действительно нужны! Если вы хотите знать, что на самом деле происходит в Городе, кликните на Неморгающие новости."

24/7, Репортёр Неморгающих новостей

Они искажают правду. И вы собираетесь остановить их. Кто-то же должен это сделать. Раньше корпорации правили миром. Они сбрасывали яды, дестабилизировали экономику и совершали убийства с полной безнаказанностью. В то время правительство даже не пыталось их остановить — черт возьми, правительство принадлежало им. Но потом пришла Война.

Война сорвала занавес и дала нам всем точно понять, что происходило у нас под носом. И люди, которые позаботились о том, чтобы мы все знали — это были Медиа. Это были вы. У вас есть видеолинк и пропуск для прессы, и вы не боитесь это использовать. Вы — общегородская фигура, которую каждую ночь видели по всем Дата Пулам сети в Красное Время. Это не похоже на старые времена, когда за вами стояла крупная Медиакорпа, на этот раз вы должны полагаться на своих поклонников, свои контакты и собственную репутацию. Теперь новым Корпам труднее заставить вас исчезнуть. Поэтому, когда вы копаетесь в грязи и слизи, которую коррумпированные чиновники и корпоративные комнатные собачки пытаются скрыть, вы можете копать глубоко. На следующее утро вы можете разместить подробности их преступлений на скримлистах и видеоэкранах. Три или четыре раза плохие парни пытались вас убить — вот почему ваша подмога — первоклассный телохранитель Соло, и у вас есть один из лучших Раннеров в бизнесе, копающийся в архитектуре СЕТИ, чтобы подтвердить ваши истории. Ты должен быть хорошим, иначе...

Ваш «Раннер» только что звонил с горячей зацепкой.
Ты хватаешь свое снаряжение и вызываешь подмогу.
Ты сделаешь этих ублюдков. На этот раз точно.

Ролевая способность: Доверие

Ролевая способность Медиа – это доверие. Медиа могут не только убедить аудиторию в правдивости того, что они публикуют, чем больше доверия они вызывают, тем большую аудиторию они получают. Медиа также имеют более высокий уровень доступа к источникам и информации, они всегда в курсе и держат ухо в остро, чтобы быстро улавливать слухи и информацию.

(ИДИТЕ НА СТР.151 ДЛЯ ИНФОРМАЦИИ)

КОРПОРАТ

"Если вы хотите добиться успеха в мире Неокорпораций, вы должны помнить правило номер один: оставайтесь голодным. Джасинда Идальго и Артём Соколов не стали почивать на лаврах. Проводите сделки, торгуйте. А если кто-нибудь попытается вас остановить? Сломай их. А если нельзя? Найдите возможность. Делайте все, что потребуется. Всегда имейте план погубить всех, кого вы встретите. Это и есть Корпоративный путь. Держите свои лучшие ресурсы рядом и убедитесь, что они знают, что вы на пути к вершине. И если они потянут вашу линию, то могут составить вам компанию."

Чандра Мишра, Руководитель отдела Руклин Аугментикс

В прежние времена, до Красного Времени, вы были бы усердным выпускником MBA, продвигающимся вверх по корпоративной лестнице. Конечно, это была продажа души Корпе, но признайте: корпорации правят миром. Они контролировали правительства, рынки, нации, армии — что угодно. И вы знали, что тот, кто контролирует корпорации, контролирует все остальное. Но все изменилось, когда крупнейшие Мегакорпорации на планете вступили в крупную войну, равноценную любой войне, которую могли бы устроить настоящие национальные правительства.

Итак, прямо сейчас ваша жизнь младшего руководителя совсем не проста. Под вами есть те, кто готов убить за попытку получить вашу работу. Буквально. Над вами есть те, кто убьет, лишь бы вы не заняли их место. Буквально. И они не шутят насчет убийства — у каждого новичка в Корпорации есть своя команда Соло и Нетраннер, чтобы прикрывать важные любимые проекты. На прошлой неделе вы возглавили смешанную команду, состоящую из Соло, Нетраннера и Техника, в поисках помог ваш рекрутёр, чтобы «вытащить» ученого из конкурирующей компании. Вы сказали себе, что присоединились к Корпорации, чтобы сделать ее лучше — работая изнутри, так вы считаете. Или до тех пор, пока вы не сможете основать собственную корпорацию, что было бы... немного честнее. Но теперь вы не так уверены. Ваши идеалы немного потускнели, и все становится довольно мрачно. Но вы можете сейчас не беспокоиться об этике. У вас через час должен быть отчет, и, похоже, тот парень из отдела продаж планирует навсегда заморозить вашу базу данных.

Но сначала вы заморозите его.

Ролевая способность: Командная работа

Ролевая способность Корпората — Командная работа. Точно так же, как настоящий директор, вы создает команду, члены которой помогают вам достигать ваших целей, независимо от того, законны они или нет, если им позволяет мораль. Подчинённые имеют видимые должностные обязанности (например, секретарь или водитель), но также имеют скрытые роли (например, Нетранер, телохранитель или убийца). К тому же вы получаете бесплатное жилье и хороший комплект одежды!

(ИДИТЕ НА СТР.153 ДЛЯ ИНФОРМАЦИИ)

ЗАКОННИК

"Слушай, малыш, называй нас как хочешь. Законники, значки, свиньи. Нам всё равно. Город лежит в руинах, и каждый день мы видим, как люди сопротивляются его восстановлению. Бустеры, киберпсихопаты, террористические группировки, худшие из худших. Я здесь не ради славы, я не собираюсь сверкать пистолетом и вести себя как какая-то большая шишка Соло. Я дал клятву защищать этот Город, и я серьезно отношусь к этой клятве. Кто-то должен следить за безопасностью на улицах, чтобы такие гражданские, как вы, могли дойти до рынка, не получив шальной пули в ходе войны между бандами. И в этом весь я."

Офицер Сюри "Кавалерия" Наварро, NCPD

Раньше, до войны, стреляли только в копов. Теперь тебе повезет, если ты возьмешь простую шестёрку. В наши дни улица зла, наполнена новыми наркотиками, новыми бандами и новым оружием, по сравнению с которым Minami 10 выглядит детской игрушкой. Но даже в этом случае вы делаете все возможное, чтобы Служить и Защищать.

Раньше существовала большая Городская Защита, но большая часть Старой Гвардии в NCPD была предоставлена сама себе, чтобы сохранить мир, насколько это возможно. Те, кто остались, по-прежнему серьезно относятся к Жетону. Они работают, чтобы обеспечить безопасность людей и каким-то образом противостоять хаосу. Даже если вы предпочитаете просто патрулировать, даже если вы профессиональный юрист любой масти, у вас по крайней мере четыре крупнокалиберные пушки, большинство из которых полностью автоматические, в бронежилете из кевлара®, который остановит 500 Н·м. на квадратный сантиметр — и чаще всего вы на прицеле и окружены. Половина банд с самого начала была до зубов напичкана имплантами: суперскорость, суперрефлексы, способность видеть в темноте, оружие в руках... и это было еще до того, как Война и Падение Башен накачали тонну военных кибертехнологий в ночные рынки. Другая половина ребят на Улице — внештатные корпоративные наемники, у которых была работа во время войны, их нанимали для обеспечения армий Корпорации, расформированных отрядами головорезов Новых Соединенных Штатов. Теперь они тоже головорезы и вы пытаетесь держать их под контролем. Раньше у Корпоративных копов было тяжелое вооружение, полная боевая броня, поддержка Trauma Team, штурмовые AV-4 и гирокоптеры с миниганами. Но милых, чистых секторов, заполненных новыми офисными зданиями и модными ресторанами, где ни один взвинченный психопат никогда не пойдет на убийство с FN-RAL37 больше нет. Теперь у вас есть сгоревшие здания и брошенные машины, где каждую ночь — новая перестрелка и еще одна отличная возможность сдохнуть в луже. Или вы можете занять место в Психо-Отряде и получить работу по выслеживанию тяжеловооруженных и бронированных киборгов, которые слетели с катушек. Киберпсихи могут пройти сквозь пулеметный огонь и даже не почувствовать его, так что многие из Психо-Отряда сами становятся немного сумасшедшими, они заряжаются усиленными рефлексами, берут чудовищно огромные пушки и отправляются охотиться на киборгов в одиночку. Но ты не настолько сумасшедший. Вроде бы.

Ролевая способность: Подкрепление

Ролевая способность Законника — Подкрепление. Обладая этой способностью, законники могут призвать на помощь группу своих коллег-офицеров, в зависимости от ранга законника и условий, при которых они делают вызов. Это подкрепление вооружено и бронировано в зависимости от ранга. (ИДИТЕ НА СТР.158 ДЛЯ ИНФОРМАЦИИ)

ФИКСЕР

"Думайте обо мне как о посреднике. Если вам требуется команда убийц, новая машина, редкий антиквариат, то я тот, кто тебе нужен. Оплата? Сарые добрые эдди и, возможно, работка здесь или там. Я уверен, что у вас есть таланты, которыми заинтересуются некоторые из моих клиентов. Это все одна большая сеть, и я в центре. Буквально на прошлой неделе я поехал в Зону Боевых Действий, чтобы забрать партию взрывчатки, от которой у NCPD случился бы инфаркт. Завтра у меня встреча на Ночном Рынке, чтобы продать грузовик с "пропавшим" софтом для Iron Sights. Мне не нужно знать, что они с этим сделают. Как я и сказал. Я всего лишь посредник."

Гриз, Фиксер

Вы быстро поняли, что никогда не получите работу в Корпорации или не будете достаточно круты, чтобы быть Соло. Но вы всегда знали, что умеете угадывать, чего хотят другие люди, и как найти это для них. По хорошей цене, конечно. Теперь ваши сделки перешли от мелкой чепухи к Высшей лиге. Может быть, вы перевозите незаконное оружие через границу. Или воруете и перепродаёте медикаменты. Возможно, вы брокер умений, действующий в качестве агента для дорогих Соло и Нетраннеров, или даже нанимаете целую стаю Кочевников для поддержки контрактов клиентов. Вы покупаете и продаете услуги, как крестный отец старой мафии. У вас есть связи во всех видах бизнеса, сделок и политических групп. Вы используете свои контакты и союзников как часть обширной сети интриг и принуждения.

Если в Городе есть модный ночной клуб, вы сидите в нём. Если на Улице есть оружие военного класса, вы пронесли его контрабандой. Если идет война фракций, вы ведете переговоры между сторонами с прицелом на вашу выгоду. Но вами движет не только желание получить эдди. Если кому-то нужно залечь на дно, вы их спрячете. Вы даете людям жилье, когда его нет, и приносите еду, когда улицы перекрыты. Может быть, вы делаете это, потому что знаете, что позже они будут вам должны, но вы не знаете этого наверняка. Ты на треть Робин Гуд и на две части Аль Капоне. В прошлом они назвали бы вас криминальным авторитетом. Но это раздробленное, скверное, смертельно опасное Красное Время.

Так что теперь они называют вас **Фиксер**.

Ролевая способность: Воротила

Ролевая способность Фиксера — Воротила. Фиксеры знают, как получить вещи на черном рынке, и умеют ориентироваться в сложных социальных обычаях Улицы, где сталкиваются сотни культур и экономических прослоек. Фиксеры поддерживают обширную сеть контактов и клиентов, к которым они могут обратиться за товарами, услугами или информацией. Фиксеры также могут получать желаемые ресурсы и заключать выгодные сделки.

(**ИДИТЕ НА СТР.159 ДЛЯ ИНФОРМАЦИИ**)

КОЧЕВНИК

"Раньше люди не особо заботились о нас, Кочевниках. Моя семья приходила и уходила со скоростью ветра, и люди уделяли мне примерно столько же внимания. Черт, в большинстве случаев, если люди и замечали, они пытались нас вышвырнуть. Но сейчас все по-другому. Оказывается, когда общество развалилось, странники становятся полезны. Теперь люди платят нам за то, чтобы мы перевезли их груз и не подпускали к ним дикарей. Меня вполне устраивает. Нет ничего лучше свободы и чистой дороги под вашими колесами. У меня есть байк, у меня есть оружие и у меня есть семья. Это все, что мне когда-либо было нужно."

Рейсер Раджави, кочевник Альдекальдо

Много лет назад Корпы выгнали вашу семью с фермы. Они пришли, захватили ее и расставили повсюду наемных полицейских. Но это было до войны. Вы были одиночками, бездомными, пока не создали стаю кочевников, насчитывающую почти двести человек. В то время ваша стая была забита огромным разношерстным парком автомобилей, фургонов, автобусов и внедорожников, которые рыскали по автострадам в поисках припасов, случайных заработков и запчастей в фрагментированном мире. Стая была вашим домом — в ней были учителя, медтехники, лидеры и механики — виртуальный город на колесах, в котором все были связаны браком или родством. Но в Красное Время ваша Стая кочевников претерпела изменения. Ваши познания в дорожном искусстве — в том, как перемещаться между безопасными зонами по диким шоссе, — позволили вам стать мастерами доставки людей, припасов и товаров в мир, который отчаянно в них нуждается. Ваши кузены в открытом мире захватили огромные контейнеровозы и превратили их в конвои Кочевников, поддерживающие цивилизацию. Ваши бойцы из Дельтаджока держат открытыми линии снабжения к Орбитальным Хайрайдерам. Если кому-то нужно куда-то добраться и добраться безопасно, Кочевники справятся со своей задачей. Ваша техника хорошо бронирована и кишит краденым оружием: миниганами, ракетницами и тому подобным. Каждый ребенок умеет обращаться с винтовкой, и каждый носит с собой нож. Как современные ковбои, вы едете по трудной дороге. У тебя есть пистолет, байк и твоя Семья, и это все, что тебе нужно. Ты — **Кочевник**.

Ролевая способность: Мото

Ролевая способность Кочевника — Мото. Всякий раз, когда кочевник повышает свой ранг Мото, у него есть возможность добавить еще один автомобиль (с минимальными характеристиками) своего ранга Мото или ниже в пул своих автомобилей, на использование которых у него есть разрешение из Семейного гаража, или сделать апгрейд для одного из их нынешних автомобилей. Благодаря тому, что с рождения они были рядом с транспортными средствами, Кочевники также могут управлять любым типом транспортного средства с огромным мастерством.
(**ИДИТЕ НА СТР.161 ДЛЯ ИНФОРМАЦИИ**)

Тэги на пути

Чтобы облегчить навигацию по Генерации персонажей, мы размещаем теги рядом с каждым соответствующим разделом, чтобы вы могли с первого взгляда определить, относится ли набор инструкций к Streetrats, Edgerunners или Complete Packages.

Улица
Уличная крыса

ЭДЖ
Эджраннер

КАЛЬК
Полный пакет

На протяжении всей книги вы также найдете тег ДАТА рядом с интересной информацией, которая улучшает или помогает расширить то, что вы читаете.

ДАТА
Информация

Теперь вы знаете, какие люди ходят по улицам Найт-Сити и какие роли они выполняют. Итак, давайте погрузимся в процесс создания собственного персонажа Cyberpunk RED.

ТРИ МЕТОДА СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖА

В Cyberpunk RED есть три способа создать персонажа. Уличная крыса (шаблоны), Еджранер (быстро и грязно) и Полный пакет (калькуляция). Каждый из них имеет свои преимущества и недостатки.

Уличная крыса (шаблоны): если вы никогда раньше не играли в ролевые игры или просто хотите начать без лишней суеты, шаблоны — это самый быстрый способ создать персонажа. Но не стоит недооценивать Шаблоны! В руках опытного ролевого игрока даже шаблон может быть изменен для создания уникального и полностью раскрытого Персонажа путем расширения основ. Добавляя элементы во время игры, Шаблон приобретает больше индивидуальности, становясь все лучше и лучше, чем больше вы играете.

Эджраннер (Быстро и грязно): как вы скоро поймете, система создания персонажей Cyberpunk RED разработана таким образом, чтобы дать вам большую гибкость. Вы можете настроить персонажа так, как вам хочется, с множеством личных штрихов на протяжении всей игры. Но когда вам нужно создать Персонажа быстро и без кропотливой детализации, метод Быстро и Грязно — отличный вариант.

Полный пакет (Калькуляция): расчетный метод, безусловно, самый сложный способ создания персонажа Cyberpunk RED. Тем не менее, наградой является возможность создать персонажа, который будет именно таким, каким вы хотите, используя пулы очков для покупки статистики и навыков и стартовые деньги для покупки оружия, брони, снаряжения и киберпрограмм.
Иногда его называют "закупкой"

В следующих разделах вы найдете инструменты, необходимые для создания персонажа. Чтобы помочь вам понять это, мы создали удобные пошаговые диаграммы, которые помогут вам в этом процессе.

Найт-Сити это своеобразная экосистема. Руководители работают в залах заседаний и платят Соло и Нетраннерам за уничтожение конкурирующей конторки. А потом все эти Медтехники и Техники латают Соло и чинят их снаряжение. Есть Законники, пытающиеся держать ситуацию в узде, а Медиа и Рокербои пишут песни и статьи обо всем этом. В наши дни каждый должен пройти через Фиксера, чтобы что-то найти. Черт, половина того, что продает Фиксер, попадает в Найт-Сити на караване Кочевников! Как будто все друг другу очень нужны...

Но все всем не доверяют.

— Даника «Тундра» Макдуглас

Создание персонажа медотом Уличной крысы или Эджраннера

▶ #1: Выберите роль ◀

СМОТРИТЕ СТ. 29

Установите для роли Ролевую способность на 4

Чтобы узнать больше Про ролевые способности

СМОТРИТЕ СТ. 142

▶ #2: Определите жизненный путь ◀

СМОТРИТЕ СТ. 43

Обязательно определите как общий жизненный путь, так и ролевой

Не забудьте выбрать язык вашего культурного происхождения. уровень владения им равен 4.

▶ #3: Установите характеристики (СТАТы) ◀

Что там по характеристикам?

СМОТРИТЕ СТ. 72

Как определить СТАТы по методу уличной крысы?

СМОТРИТЕ СТ. 73

А как по методу Эджраннера?

СМОТРИТЕ СТ. 77

▶ #4: Установите производные характеристики ◀

Что такое производные харктеристики?

СМОТРИТЕ СТ. 79

Как их считать?

СМОТРИТЕ СТ. 79

▶ #5: Установите навыки ◀

Какие навыки бывают?

СМОТРИТЕ СТ. 81

Как установить навыки через метод уличной крысы?

СМОТРИТЕ СТ. 86

Как эджраннер приобретает свои навыки?

СМОТРИТЕ СТ. 88

▶ #6: Запишите Оружие и Броню ◀

Список оружия СМОТРИТЕ СТ. 91

Список Брони СМОТРИТЕ СТ. 96

Как узнать какое оружие и броню вы получите

СМОТРИТЕ СТ. 98

▶ #7: Запишите экипировку ◀

Список снаряжения СМОТРИТЕ СТ. 99

Список одежды СМОТРИТЕ СТ. 102

Как узнать, что входит в экипировку?

СМОТРИТЕ СТ. 103

Что насчет качества жизни и жилья?

СМОТРИТЕ СТ. 105

А еще у вас есть 500 эдди, для доп. покупок или переноса в игру.

▶ #8: Установите Киберснарягу ◀

Список кибернитезаций

СМОТРИТЕ СТ. 110

Как узнать какое Кибер-снаряжение у вас уже есть?

СМОТРИТЕ СТ. 117

Создание персонажа медотом Полного пакета (Калькуляция)

КАЛЬК

#1: Выберите роль

СМОТРИТЕ СТ. 29

Установите для роли Ролевую способность на 4

Чтобы узнать больше Про ролевые способности

СМОТРИТЕ СТ. 142

#2: Определите жизненный путь

СМОТРИТЕ СТ. 43

Обязательно определите как общий жизненный путь, так и ролевой

Не забудьте выбрать язык вашего культурного происхождения. уровень владения им равен 4.

#3: Установите характеристики (СТАТы)

Что там по характеристикам?

СМОТРИТЕ СТ. 72

Как приобрести СТАТы

СМОТРИТЕ СТ. 78

Помни, в начале игры СТАТ не может быть выше 8 или ниже 2.

#4: Установите производные характеристики

Что такое производные харктеристики?

СМОТРИТЕ СТ. 79

Как их считать?

СМОТРИТЕ СТ. 79

#5: Установите навыки

Какие навыки бывают?

СМОТРИТЕ СТ. 81

Как вы приобретаете навыки?

СМОТРИТЕ СТ. 90

Помни, что ваши базовые навыки должны быть не ниже 2-го уровня.

Помни, уровень навыка на старте не может быть выше 6.

#6: Купите экипировку

Список оружия СМОТРИТЕ СТ. 91

Список брони СМОТРИТЕ СТ. 96

Список снаряжения СМОТРИТЕ СТ. 99

Список одежды СМОТРИТЕ СТ. 102

Список киберснаряжения СМОТРИТЕ СТ. 110

У вас есть 2550eb чтобы купить экпирировку.

А так же, у вас есть 800eb на которые можно купить только одежду и Стилевые импланты

Что насчет качества жизни и жилья?

СМОТРИТЕ СТ. 105

Закончился кэш? Можете продать свою душу за хорошое вознаграждение

СМОТРИТЕ СТ. 118

BY SEBASTIAN SZMYD

СКАЗКИ С УЛИЦ
ПРОБЕЖКА ПО ЖИЗНЕННОМУ ПУТИ

Жизненный путь: модификация ролевой игры для уточнения истории персонажей и их мировозрения существующая с 1984 г.

ЖИЗНЕНЫЙ ПУТЬ

УЛИЦА
Следующий шаг:
СТАТЫ
ст. 73

ЭДЖ
Следующий шаг:
СТАТЫ
ст. 77

КАЛЬК
Следующий шаг:
СТАТЫ
ст. 78

Это сравнимо с выползанием из чана для клонирования (если бы клонирование работало именно так). У вас есть полуфабрикат человека, стоящий где-то там и капающий слизью. Возможно, у вас есть смутное понимание о том, куда вы идёте с персонажем, но ничего более.

И как вам взять этот чистый лист и сделать его реальным Киберпанком? Начните с Жизненного пути. Жизненный путь — схема "сюжетного бэкграунда", призванная помочь вам придать своем персонажу-киберпанку аутентичный опыт Тёмного будущего. Он состоит из происхождения, семьи, друзей, врагов, личных привычек и ключевых событий жизни. Это, в первую очередь, руководство. Если вы столкнётесь с чем-то, что, по вашему мнению, не соответствует персонажу, которого вы делаете, не стесняйтесь вносить изменения. И помните: Киберпанк основывается на ролевой схеме, поэтому используйте ваше прошлое при игре. Это гарантированный генератор приключений!

"Я помню, она говорила мне, что родилась в ~~Майами~~, где-то в 2004 году... Она была очень рада, потому что до сих пор ~~помнит~~, как всё было, когда Евросы встряхнули Вашингтон, а промах уничтожил Тампу..."

"У нее были эти невероятные ~~голубые~~ глаза - глубокие и прозрачные, как хрусталики льда, и улыбка, как в ~~мечтах~~ из журнала. Конечно, глаза — это ~~Техникс~~ ~~2350~~, а улыбка, как из журнала — крутая операция по ~~биоскульпту~~. Неважно, сколько всего было ~~настоящим~~. Я до сих пор влюблён в неё. Более того, я до сих пор думаю о ней. Вот такой вот я ~~тип~~."

— ДЖОННИ СИЛЬВЕРХЕНД

Личность

Теперь давайте посмотрим, что находится в голове у вашего панка (помимо кибернетики). В каждой таблице вам предстоит бросить 1d10 или 1d6, чтобы определить часть истории вашего персонажа, его стиль или мировоззрение. В некоторых случаях вам придется сделать несколько бросков на одну и ту же таблицу. Если в какой-то момент вам выпадет что-то, что, по вашему мнению, не подходит персонажу, вы можете выбрать другой вариант.

▶ Культурное происхождение ◀

Мир киберпанка мультикультурен и многонационален. Вы либо научитесь общаться с самыми разными людьми со всего раздробленного и хаотичного мира, либо умрете при первом случае, когда посмотрите в сторону не того человека. То, откуда вы родом, определяет ваш родной язык. В RED мы предполагаем, что все говорят на Уличном сленге, пиджине, который развился и используется почти всеми в Темном будущем, но у вас, вероятно, есть и другой родной язык, которому вы научились, сидя на коленях у матери. После броска для определения вашего общего культурного региона выберите один из языков из списка, прилегающего к вашему культурному региону. Вы начинаете с 4 очками в этом языковом навыке. В мире существуют сотни языков, но для наших целей мы перечислили наиболее распространенные в каждом регионе в Красное Время. Если вы хотите, чтобы ваш персонаж говорил на языке, который не представлен в списке, вы можете выбрать этот язык вместо одного из перечисленных.

Бросьте 1d10 или выберите одно.

1d10	Ваш регион	Языки, которые вы можете знать. (выбирите один)
1	Североамериканский	Китайский, кри, креольский, английский, французский, навaха, испанский
2	Южная/Центральная Америка	Креольский, английский, немецкий, гуарани, майя, португальский, кечуа, испанский
3	Западноевропейский	Голландский, английский, французский, немецкий, итальянский, норвежский, португальский, испанский
4	Восточноевропейский	Английский, финский, польский, румынский, русский, украинский
5	Ближний Восток/ Северная Африка	Арабский, берберский, английский, фарси, французский, иврит, турецкий
6	Африка к югу от Сахары	Арабский, английский, французский, хауса, лингала, оромо, португальский, суахили, тви, йоруб
7	Южная Азия	Бенгальский, дари, английский, хинди, непальски, сингальский, тамильский, урд
8	Юго-Восточная Азия	Арабский, бирманский, английский, филиппинский, хинди, индонезийский, кхмерский, малайский, вьетнамский
9	Восточная Азия	Кантонский китайский, английский, японский, корейский, китайский, монгольский
10	Океания/ Тихоокеанские острова	Английский, французский, гавайский, маори, Пама-Ньюнган, таитянский

Заметки про Жизненный путь

Виктория решила играть за Нетраннера. Это означает, что ее следующим шагом будет выбор жизненного пути. Она начинает с "Культурного происхождения" и решает не выбирать, а бросить куб. Ей нравится рандомить кучу случайностей в общую биографию персонажа.

Виктория бросает 6 на d10. Согласно таблице "Культурного происхождения", это означает, что ее персонаж или семья ее персонажа родом из Африки к югу от Сахары. ГМ говорит ей, что Африка переживает технологический бум благодаря тесной связи с Хайрайдерами на орбите. В реальной жизни у Виктории есть семья в Эфиопии, поэтому она решила, что и ее Нетраннер родом оттуда. Она пока не знает, почему ее персонаж покинул дом, но Виктория уверена, что она узнает причину по мере прохождения Жизненного пути.

Наконец, Виктория просматривает список языков. Она не видит там амхарского языка, официального языка Эфиопии, но правила говорят, что она может добавить его в список, если это имеет смысл. Виктория записывает, что ее Нетраннер имеет 4 уровень навыка "Язык (амхарский)".

▶ Ваша личность ◀

Это то, что вы представляете из себя как личность. Вы из тех, кто стоит в стороне от стаи, отстраненно и расчетливо? Тусовщик, который любит пошалить? Стабильный и компетентный профессионал, у которого всегда есть план?

Бросьте 1d10 или выберите одно.

1d10	Какой ты?
1	Застенчивый и скрытный
2	Мятежный, антисоциальный и жестокий
3	Высокомерный, гордый и отчужденный
4	Капризный, опрометчивый и упрямый
5	Придирчивый, суетливый и нервный
6	Стабильный и серьезный
7	Глупый и пушистый
8	Подлый и обманчивый
9	Интеллектуальный и отстраненный
10	Дружелюбный и общительный

BY HÉLIO FRAZÃO

▶ Одежда и личный стиль ◀

В киберпанке то, как вы выглядите, является показателем (для Улиц) того, кто вы есть. Ваша одежда, прическа и даже мелкие штрихи могут определить, как люди будут относиться к вам. Помните: руководитель, носящий одежду в стиле Street Casual, радужный ирокез и ритуальные шрамы, скорее всего, не получит повышения.

Обратите внимание, ваш стиль — это скорее стиль всей одежды, который вы предпочитаете, а не отдельных элементы. Вы можете носить сшитый на заказ пиджак, куртку "Nomad Leathers" с бахромой, высокотехнологичную легкую куртку с воротником в стиле "Urban flash" или даже рваную и изодранную кожаную куртку с эмблемой банды по всей спине. Каждая из них является одним и тем же предметом одежды (курткой), но определяется стилем куртки, который предпочитает ваш Персонаж.

Бросьте 1d10 или выберите по одному из каждой колонки.

1d10	Стиль одежды	Причёска
1	Generic Chic *(Стандартный, Цветной, Модульный)*	Ирокез
2	Leisurewear *(Комфорт, Ловкость, Атлетизм)*	Длинные распущенные
3	Urban Flash *(Яркая, технологичная уличная одежда)*	Короткие торчком
4	Businesswear *(Лидерство, Осанка, Авторитет)*	Дикий и всё на этом
5	High Fashion *(Эксклюзив, Дизайнер, Кутюр)*	Лысый
6	Bohemian *(Народный, Ретро, Фристайл)*	В полоску
7	Bag Lady Chic *(Бездомный, Оборванный, Бродяга, анти-фешн)*	Едкие цвета
8	Gang Colors *(Опасные, Жестокие, Мятежные)*	Акуратная короткая
9	Nomad Leathers *(Вестерн, Грубая, Племенная)*	Короткая и кудрявая
10	Asia Pop *(Яркая, Костюмированная, Молодежная)*	Длинные прямые волосы

Бросьте 1d10 или выберите одно.

Roll	Пристарстия, без которых вы не появляетесь
1	Тату
2	Зеркальные очки
3	Ритуальные шрамы
4	Перчатки с шипами
5	Кольца в носу
6	Пирсинг в языке
7	Странные ногтевые импланты
8	Ботинки с шипами
9	Перчатки без пальцев
10	Цветные контактные линзы на весь глаз

Заметки про Жизненный путь

Виктория теперь знает культурное происхождение своего Нетранера (Африка южнее Сахары) и её Личность (стабильная и серьезная). Далее — одежда и стиль. Здесь есть три категории: Стиль одежды, Прическа и Пристрастия.

Виктории выпадает 4 на Стиль одежды: Businesswear. Она получает 9 за Прическу: Короткая и кудрявая. И она выбрасывает 5 за Пристрастия: Кольца в носу.

Очевидно, Виктория любит, чтобы все было аккуратно и профессионально. Подумав об этом, она решила, что Нетраннер научилась этому от своей семьи, которая с раннего возраста прививала ей потребность "одеваться, чтобы произвести впечатление", особенно при общении с посторонними. "Посторонние редко смотрят глубже одежды", - говорил ей отец, - "Убедись, что твой внешний вид говорит о том, что ты серьезно настроена". Нетраннер Виктории предпочитает строгие костюмы и держит свои волосы короткими, но естественными. Кольцо в носу — маленькое напоминание о доме, это был подарок, полученный персонажем Виктории перед тем, как она покинула Эфиопию.

▶ Ваши мотивы и отношения ◀

Бросьте 1d10 или выберите по одному из каждой колонки.

1d10	Что для вас ценнее всего	Ваше отношение к большенству людей?
1	Деньги	Нейтрально
2	Честь	Нейтрально
3	Ваше слово	Почти все нравятся
4	Честность	Ненавижу практически всех
5	Знания	Люди - это инструменты. Использую их для достижения целей, а затем утилизирую
6	Месть	Каждый человек — личность
7	Любовь	Люди — препятствия, которые нужно уничтожить
8	Сила	Люди не заслуживают доверия. Не полагаюсь ни на кого
9	Семья	Уничтожить всех! Пусть останутся только тараканы
10	Дружба	ЛЮДИ ПРЕКРАСНЫ!

▶ Наибольшие ваши ценности ◀

Бросьте 1d10 или выберите одно.

1d10	Самый близкий человек в жизни?
1	Родитель
2	Брат или сестра
3	Любовник
4	Друг
5	Я сам
6	Домашнее животное
7	Учитель
8	Знаменитость
9	Личный герой
10	Никто

Бросьте 1d10 или выберите одно.

1d10	Самое ценное, чем вы обладаете?
1	Оружие
2	Инструмент
3	Часть одежды
4	Фотоаппарат
5	Дневник или книга
6	Запись (аудио или видео)
7	Музыкальный инструмент
8	Ювелирное украшение
9	Игрушка
10	Письмо

Да, Могучий Бозо, армейский рипер-оружейник, повсюду носит с собой своего любимого плюшевого мишку. Вы будете смеяться над Могучим Боззо, Потрошителем, армейскими риппером-оружейником?

— МОГУЧИЙ БОЗО
АРМЕЙСКИЙ РИПЕР ОРУЖЕЙНИК

Ваш бэкграунд

Теперь мы знаем, какой вы на самом деле, поэтому пришло время выяснить, как вы к этому пришли: пришло время изучить ваш бэкграунд.

▶ Ваше семейое прошлое ◀

Кто вы и откуда родом? Родились ли вы с серебряной ложкой во рту или использовали ее, чтобы зарезать своего брата и украсть лишний кусочек дохлой крысы, которую вы оба нашли?

Бросьте 1d10 или выберите одно.

1d10	Как вы жили?	Описание
1	Корпоративное руководство	Богатые, могущественные, со слугами, роскошными домами и всем самым лучшим. Частная охрана позаботилась о том, чтобы вы всегда были в безопасности. Вы определенно ходили в именитую частную школу.
2	Корпоративные менеджеры	Хорошая жизнь в большом доме в безопасном районе, хорошей машиной и т.д. Иногда ваши родители нанимали слуг, хоть это и было редко. У вас было сочетание частного и корпоративного обучения
3	Корпоративные техники	Средний класс. Комфортабельная квартира или домом в пригороде Бивервилля. Хороший минивен отвозил вас на учёбу в корпоративную техническую школу.
4	Кочевники	Сочетание прочных прицепов, бронированных машин и огромных дорожных комби, в котором вы жили. Вы научились водить машину и драться в раннем возрасте, но семья всегда была рядом, чтобы позаботиться. Еда всегда свежа и обильна. Обучение было исключительно домашним.
5	Семья из банд	Дикий, жестокий дом в любом месте, которое могла захватить ваша банда. Обычно вы были голодны, холодны и напуганы. Вы не знали, кто ваши настоящие родители. Образование? Банда научила вас драться, убивать и воровать — что еще нужно было знать?
6	Семья из боевой зоны	В шаге от бандитов ваш дом представлял собой ветхое, хорошо укрепленное, здание где-то в боевой зоне. Временами вы были голодны, но регулярно получали тёплую постель и еду. Домашнее обучение.
7	Городские бездомные	Ваш дом — машины, мусорные баки или заброшенные транспортные модули. Если, конечно, вам повезло их найти. Обычно вы были голодны, холодны и напуганы, если вы не были достаточно круты, чтобы драться за объедки. Образование? Школа сильных ударов.
8	Мегаструктура "Уоррен Рэтс"	Вы выросли в одной из огромных мегаструктур, построенных после войны. Крошечный конапт, упаковка сухого корма, блюдце, ложка для еды и тёплая постель. Некоторые образованные обитатели "нор" или местная корпа могли открыть школу.
9	Переселенцы	Вы начали с дороги, затем перебрались в один из городов-призраков, чтобы попытаться его восстановить. Жизнь пионера опасная, но с большим количеством простой еды и безопасным местом для сна. Вы учились дома, если было время.
10	Еджранеры	Ваш дом постоянно менялся, в зависимости от текущей "работы" ваших родителей. Это могла быть роскошная квартира, городской квартал или помойка, если вы в бегах. Еда и жильё варьировались от деликатесов до Кибл-паков.

Заметки про Жизненный путь

Виктория продолжает проходить жизненный путь, пройдя через то, что ее персонаж ценит больше всего (знания), как она относится к людям (нейтрально), ее самый ценный человек (друг) и ее самая ценная вещь (игрушка). Далее идет ее семейная биография.

Она выбрасывает 6 и получает "Семья из боевой зоны". Учитывая то, что Виктория уже выбрала для своего Нетраннера, это не имеет смысла, поэтому она меняет выбор на корпоративных техников. Ее отцы (да, именно отцы), решает она, работали в автопарке эфиопской компании, которая специализировалась на экспорте предметов роскоши на орбиту к Хайрайдерам. Она выросла в достаточной безопасности, и, хотя она унаследовала семейную склонность к технологиям, она применила ее в Нетраннинге, а не в ремонте транспортных средств.

▶ Ваше окружение ◀

Как вы росли? В каких местах вы с братьями и сестрами проводили время? В безопасности и спокойствии? Безумно опасно? В массовом угнетении? Возможно, в вашей биографии что-то произошло, и ваше окружение кардинально отличается от вашего первоначального семейного окружения.

Бросьте 1d10 или выберите одно.

1d10	Ваше детство
1	Бегали по улице без присмотра
2	Прошло в безопасной зоне корпорации вне города
3	В стае кочевников, перемещающихся с места на место
4	В стае кочевников сидя в траспорте (самолёты, корабли, караваны)
5	В разрушающемся престижном районе, сдерживающем бустеров, чтобы выжить.
6	В самом сердце зоны боевых действий, живя в разрушенном здании или другом сквоте.
7	В огромном здании "Мегаструктуры" под контролем корпы или администрации города.
8	В руинах города, захваченого Реконструкторами.
9	Среди Дрейфующей Нации (плавучий оффшорный город), встречая самых разных людей
10	В корпоративной роскоши, "звёздоскрёбе", возвышаясь над остальным кишашим сбродом.

▶ Ваш семейный кризис ◀

В Красное время мир все еще восстанавливается после мировой войны и других катастроф. Скорее всего, что-то случилось с вами и вашей семьей в это время. Что там за история?

Бросьте 1d10 или выберите одно.

1d10	Биография
1	Семья потеряла всё из-за предательства
2	Потеряли всё из-за плохого менеджмента
3	Вашу семью изгнали из дома/нации/корпорации
4	Ваша семья в тюрьме, а вы сбежали
5	Ваша семья исчезла. Вы остались одни
6	Вашу семью убили, вы единственный выживший
7	Ваша семья вовлечена в заговор, организацию или ассоциацию, такую как преступный клан или революционная группа
8	Ваша семья была рассеяна по ветру из-за несчастья
9	У вашей семьи наследственная вражда, которая длиться несколько поколений
10	Вам достались в наследство семейные долги. Вы должны выплатить этот долг, прежде чем двигаться дальше по жизни

BY HÉLIO FRAZÃO

▶ Ваши друзья ◀

Не все так мрачно. Иногда вы связываетесь с людьми, которые прикрывают вашу спину.

***Бросте 1d10 и вычтите 7 (минимум 0),* чтобы узнать, сколько друзей вы приобрели за свою жизнь. Для каждого друга сделайте бросок по таблице ниже.**

1d10	Отношение друга к вам
1	Как старший брат или сестра
2	Как младший брат или сестра
3	Учитель или наставник
4	Партнёр или коллега
5	Бывший любовник
6	Когда-то были врагами
7	Как родитель
8	Старый друг детства
9	Кто-то, кого вы знаете с "улиц"
10	Кто-то с общим интересом или целью

▶ Ваши враги ◀

Враги — неотъемлемая часть жизни в киберпанке. Рано или поздно вы столкнетесь с кем-то в лицо. Так что узнайте заранее, кто они, почему вы враждуете, и что они могут сделать с вами, чтобы свести счёты.

Сначала бросьте 1d10 и вычтите 7 (минимум 0), чтобы определить, сколько врагов вы нажили. Затем для каждого из них определите, кто именно обижен, и бросьте по одному разу на каждый из столбцов ниже. После того как вы определили, каков ваш враг, перейдите к таблице "Сладкая месть", чтобы узнать, как он поведет себя, если вы когда-нибудь снова встретитесь.

1d10	Враг	Что послужило причиной? Кто был обижен? (выберите)	Как они могут напасть на вас?
1	Бывший друг	Он потерял своё лицо или статус	Самостоятельно, но не отступит от своего пути, чего бы не произошло
2	Бывший любовник	Потерял любовника, друга или родственника	Самостоятельно
3	Отчужденный родственник	Получил крупное публичное унижение	Он и его близкий друг
4	Враг детства	Обвинили трусости или каком-то другом крупном личном недостатке	Он и несколько (1d6/2) друзей
5	Человек, работавший на вас	Бросили или предали	Он и несколько (1d10/2) друзей
6	Человек, на которого работали вы	Отклонили предложение о работе или романтических отношениях	Целая банда (1d10+5)
7	Партнёр или коллега	Вы просто не любите друг друга	Местные корпы или законники
8	Менеджер корпорации	Один из вас был романтическим соперником	Могущественный бандит или небольшая корпа
9	Чиновник	Был конкурентом по бизнесу	Мощная корпа
10	Бустер	Подставили его за преступление, которого он не совершал	Целый город, правительство или агентство.

▶ Сладкая месть! ◀

По-настоящему уродливым месть становится только тогда, когда дурная кровь между вами и вашими врагами всплывает на поверхность. Когда вы встретитесь, металл разлетится на куски. Что же произойдет, когда они снова окажутся перед вами?

Бросьте 1d10 или выберите одно.

1d10	Что вы/они собираетесь делать??
1-2	Избегайте накала
3-4	Войди в убийственную ЯРОСТЬ и оторви им лица!
5-6	Косвенно нанеси им удар в спину
7-8	Заматери их до усрачки
9	Подставьте их за преступление или другое деяние, которое они не совершали
10	Просто убейте или покалечте их

BY HUNTANG

▶ Ваш трагический роман(-ы) ◀

Это не был бы Киберпанк, если бы существовала счастливая вечность, не так ли? Возможно, вы уже были связаны с кем то, но это может быть не так.

Нам плевать на те, где было всё хорошо, мы хотим знать об уродливых, которые вырвали ваше сердце. Нам также все равно, кем они были, каков их пол или какие-либо детали, но не стесняйтесь использовать раздел «Личность» выше, чтобы получить мысли о том, как они выглядели, вели себя и, возможно, даже имели что-то общее с вами. Но не то чтобы это имело значение в конце концов, верно?

Бросьте 1d10 и вычтите 7 (минимум 0), чтобы узнать, сколько у вас было трагических любовных связей, а затем используйте таблицу ниже, чтобы узнать, чем они закончились.

1d10	Что случилось?
1	Ваш любовник погиб в результате несчастного случая
2	Ваш любовник таинственно исчез
3	Вы просто не сошлись
4	Между вами встала личная цель или вендетта
5	Ваш любовник был похищен
6	Ваш любовник сошёл с ума или стал киберпсихопатом
7	Ваш любовник самоубился
8	Вашего любовника убили в драке
9	Соперник выбил вас из игры
10	Вашего любовника посадили в тюрьму

Подведение итогов

Вы знаете свою историю, свой личный стиль и свою бурную любовную жизнь. Пришло время подвести итоги, определив, чего вы вообще хотите от жизни.

▶ Ваша цель всей жизни ◀

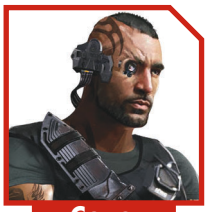
Бросьте 1d10 или выберите одно.

1d10	Жизненные цели
1	Очистить свою репутацию
2	Получить власть и контроль
3	Уйти с улицы чего бы не стоило
4	Причинять боль и страдания любому, кто встанет на пути
5	Прожить прошлую жизнь и забыть о ней
6	Выследить виновных в вашей несчастной жизни и заставить их заплатить
7	Получить то, что принадлежит вам по праву
8	Спасти, если еще возможно, кого-то, связанного с вашим прошлым, например любовника или члена семьи
9	Добиться славы и признания.
10	Чтобы все вас боялись и уважали

РОЛЕВЫЕ ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕЛИ

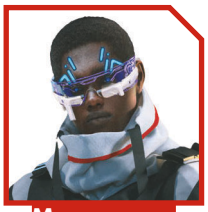
Некоторые вещи в жизни универсальны. Остальные же довольно специфичны. Одна из них — ваша дневная работа (или ночная подработка или что-то еще — мы никого не осуждаем) влияет на вашу жизнь. То, с чем приходится сталкиваться суровому законнику на улице, сильно отличается от блестящей клубной жизни рокербоя, и оба они имеют дело с такими вещами, о которых ни один изнеженный и привилегированный Корпорат даже представить себе не может. С этой целью созданы серии жизненных путей на основе ролей, которые дополняют общий жизненный путь. Повеселитесь!

Рокербой Стр 54


Соло Стр 55

Нетраннер Стр 56

Техник Стр 58


Медтехник Стр 60

Медиа Стр 62

Корп Стр 63

Законник Стр 65

Фиксер Стр 66

Кочевник Стр 68

РОКЕРБОЙ

ДАТА

Более подробную информацию о развлечениях в Cyberpunk RED смотрите Стр 329

▶ Какой вы Рокербой? ◀

Бросьте 1d10 или выберите одно.

1d10	Тип
1	Музыкант
2	Слэм поэт
3	Уличный художник
4	Исполнитель Перформанса
5	Юморист
6	Оратор
7	Политик
8	Рэпер
9	DJ
10	Идору (поп-звезда)

▶ Вы в группе или в одиночку? ◀

Выберите в группе вы или сольный арт.

группа

соло

▶ Была ли у вас группа? ◀

Были ли вы когда-нибудь в группе? Или всегда выступали в соло?

группа

соло

▶ Где вы выступаете? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Место
1	Альтернативные кафе
2	Частные клубы
3	Захудалые дайв-бары
4	Партизанские выступления
5	Ночные клубы по всему городу
6	В Дата Пуле

▶ Кто охотится на вас/вашу группу? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Кто?
1	Старый член группы, который думает, что ты запятнал их
2	Конкурирующая группа или артист, пытающийся украсть долю рынка
3	Корп враги, которым не нравится ваш посыл
4	Критик или другой "влиятельный человек", пытающийся сбить вас с толку
5	Пожилая меда-звезда, которой угрожает ваша слава
6	Романтический интерес или медийный деятель, который хочет отомстить по личным причинам

▶ Почему вы ушли из группы? ◀

Почему? *Бросьте 1d6 или выберите одно.*

1d6	Причина
1	Ты был придурком и остальная часть группа проголосовала за твой уход
2	Тебя поймали, когда ты спал с мейнлайнером другой группы
3	Остальная часть группы погибла при трагических обстоятельствах
4	Остальная группа была убита или иным образом разбита внешними врагами
5	Группа распалась из-за творческих разногласий
6	Вы просто решили пойти дальше в одиночку

▶ Какой вы соло? ◀

Бросьте 1d6 или посоветуйтесь с вашим ГМ, чтобы выбрать одно.

1d6	Тип
1	Телохранитель
2	Уличный боец по найму
3	Корпоративный силовик на подработке
4	Корпоративный или внештатный специалист “чёрных операций”
5	Местный линчеватель по найму
6	Ассасин/Убийца по найму

▶ Какой у вас моральный кодекс? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Моральный кодекс
1	Работаете во благо, пытаясь истребить "плохих парней"
2	Всегда щадите невинных (старики, женщины, дети, животные)
3	Иногда оступаетесь, совершая неэтичные поступки, но редко
4	Никакой жалости, только прибыль. Ты будешь работать на кого угодно, сделаешь любую работу за деньги
5	Готов поступиться нормами и законами, чтобы выполнить работу
6	Настоящее зло. Всё время занимаетесь незаконной и неэтичной работой. И вам это нравится

▶ Кто за вами охотится? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Кто?
1	Корпы, которых вы разозлили
2	Бустеры, с которыми вы уже сталкивались
3	Коррумпированные законники или корпы, которые думают, что вы в чем-то виновны
4	Соло из другой корпы
5	Фиксер, который видит в вас угрозу
6	Соло, который видит в вас врага

▶ Где вы обычно работаете? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Территория
1	Корпоративная зона
2	Боевые зоны
3	Весь город
4	Территория конкретной корпорации
5	Территория конкретного фиксера или контракта
6	Где угодно, где есть деньги

ДАТА

Есть целая глава, посвященная нетраннингу, начиная с Стр 195

▶ Какой вы нетраннер? ◀

Бросьте 1d6 или посоветуйтесь с вашим ГМ, чтобы выбрать одно.

1b6	Тип
1	Фрилансер по найму
2	Корпоративный бегун, который хакает для конкретного человека
3	Хактивист, заинтересованный во взломе, чтобы разоблачать плохих парней
4	Взламываете ради удовольствия
5	Часть команды фрилансеров
6	Взлом для СМИ, политиков и законников, которые нанимают вас по необходимости

▶ У вас есть партнер или вы работаете в одиночку? ◀

Выберите одиночка вы или у вас есть партнёр.

одиночка

есть партнёр

▶ Как выглядит ваше рабочее место? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Рабочее место
1	Куча мониторов
2	Клянусь, в виртуальном мире оно выглядит лучше
3	Грязная кровать, обтянутая проводами
4	Корпоративное, модульное, утилитарное
5	Минималистичное, чистое и хорошо организованное
6	Оно занимает всё ваше жизненное пространство

▶ Если у вас есть партнёр, то кто он? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Кто?
1	Член семьи
2	Старый друг
3	Романтический партнёр
4	Тайный партнер, который может быть мошенническим искином
5	Тайный партнёр из мафии/банды
6	Тайный партнер со связями в корпорации

▶ Кто ваши другие клиенты? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Кто?
1	Местные фиксеры, которые присылают к вам клиентов
2	Местные банды, которые также защищают вас, пока вы ищите сетевые угрозы
3	Руководители корпораций, которые используют вас для "черных проектов"
4	Местные соло или другие боевики, которые используют вас, для обеспечения безопасности своих личных систем
5	Местные кочевники и фиксеры, для обеспечения безопасности своих семей
6	Вы работаете на себя и продаёте любые данные, которые находите в сети

▶ Где вы получаете свои программы? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Где?
1	Находите в старых заброшенных городских зонах
2	Крадете у других нетраннеров, когда сжигаете им мозги
3	Местный фиксер поставляет вам программы в обмен, на халтурку
4	Корпораты предоставляют вам программы в обмен на ваши услуги
5	У вас есть лазейки в несколько корпоративных складов
6	Вы посещаете ночные рынка и покупаете программы когда можете

▶ Кто охотится за вами ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Кто?
1	Вы думаете, что это убийца-ИИ или Призрак Сети. В любом случае, это плохие новости
2	Другие нетраннеры, которым вы просто не нравитесь
3	Корпорации, которые хотят, чтобы вы работали исключительно на них
4	Законники, которые считают вас преступником и хотят арестовать
5	Старые клиенты, которые думают, что вы их обманули
6	Фиксеры или другие клиенты, которому нужны исключительно ваши услуги

Заметки про Жизненный путь

Виктория переходит к Ролевому жизненному пути для Нетраннера. Ей выпадает 1 на первую таблицу, что означает, что она фрилансер, который взламывает по найму. Она решает, что ее Нетраннер летает в одиночку. Ее рабочее место, при броске 5, минималистично, чисто и организовано. Она выбрасывает 5 и обнаруживает, что среди ее клиентов есть местные фиксеры, которые пользуются ее услугами для защиты своих систем. Она получает свои программы с Ночных рынков с броском 6, а с броском 1 на таблице "Кто охотится за тобой" выясняется, что за ней охотится ИИ-убийца или призрак Сети!

Виктория решает, что Мариам, ее Нетраннер, ушла из дома искать свою судьбу после того, как ей отказали в должности охранника в Хайрадер НЭТ. Когда она попала в Найт-Сити, она быстро поняла, что работу найти трудно. К счастью, у нее появился друг, который познакомил ее с местными фиксерами, которые могли бы использовать ее навыки. Что касается ее нового врага? Возможно, перед тем как покинуть Африку, Мариам открыла старую крепость данных, которую Сетевой дозор пропустил, когда очищал старую СЕТЬ, и, возможно, то, что было внутри, нашло способ последовать за ней в Найт-Сити.

▶ Какой вы специалист? ◀

Бросьте 1d10 или выберите одно.

1d10	Тип
1	Специалист кибернетик
2	Автомеханик
3	Мастер на все руки
4	Мастер мелкой электроники
5	Оружейник
6	Сумасшедший изобретатель
7	Робототехник (роботы и дроны)
8	Механик тяжелого машиностроения
9	Мусорщик
10	N\Морской механик

▶ Как выглядит ваше рабочее место? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Рабочее место
1	Хаос и чертёжная бумага
2	Всё разложено по цветам, но всё еще кошмар
3	Полностью цифровой, с ежедневным резервированием
4	Вы работаете на своём агенте.
5	Вы всё бекапаете на случай, если понадобится позже
6	Только вы понимаете эту файловую систему

работаю один

▶ У вас есть партнёр или вы работаете один? ◀

Выберите, одиночка вы или с партнёром.

есть партнёр

▶ Если есть партнёр, то кто он? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Кто?
1	Член семьи
2	Старый друг
3	Романтический партнёр
4	Наставник
5	Тайный партнер со связями в мафии/банде
6	Тайный партнер со связями в корпе

Ты хочешь ЧТО? Окей, но мне понадобится дополнительная плата. Она мне понадобиться, чтобы после этого купить себе отбеливатель для глаз.

— ТОРЧ

▶ Кто ваши основные клиенты? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Кто?
1	Местные фиксеры, которые присылают к вам клиентов
2	Местные банды, которые защищают вас, пока вы работаете
3	Руководители корпораций, использующие вас для "черный проектов"
4	Местные соло или другие боевики, обслуживающие оружие у вас
5	Кочевники и фиксеры, приносящие "найденную" технику для ремонта
6	Вы работаете на себя и продаёте то, что изобретаете/ремонтируете

▶ Где вы берете материалы? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Где?
1	Находите в старых заброшенных городских зонах
2	Снимаете с тел после перестрелки
3	Местный фиксер поставляет вам припасы в обмен на ремонтные работы
4	Корпораты предоставляют вам материалы в обмен на ваши услуги
5	У вас есть лазейки в несколько корпоративных складов
6	Вы посещаете ночные рынка и покупаете материалы когда можете

▶ Кто охотится за вами? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Кто?
1	Бандиты из зон боевых действий, которые хотят, чтобы вы работали только на них
2	Техник конкурент хочет украсть ваших клиентов
3	Корпорации, которые хотят, чтобы вы работали исключительно на них
4	Крупный бизнес хочет обнулить вас, потому что ваша работа угрожает их продажам
5	Старый клиент, который думает, что вы его обманули
6	Конкуренты пытаются выбить у вас ресурсы и запчасти

Про рабочие места

Позже в книге (на стр. 377) вы узнаете больше о правилах проживания. Это правила касаются того, где вы спите, и они очень важны. Если вы истощены, вы будете получать штрафы на проверки из-за недостатка сна.

Некоторые роли, такие как Нетраннер и Техник, выполняют броски по таблице Рабочего места как часть своего Ролевого жизненного пути. Результат броска представляет не физическое место, которым владеет персонаж, а скорее то пространство, которое он обустроил для работы. Это может быть отгороженная занавеской зона в арендованном им жилье, свободный стол у партнера или просто любой уголок, где он может расположиться в данный момент.

Ни при каких обстоятельствах рабочее место персонажа само по себе не считается жильем. Если персонаж спит на своем рабочем месте, и это рабочее место не является частью приобретенного им жилья (например, в свободной комнате в его Конапте), считается, как если бы он спал в транспортном средстве, для целей определения того, выспался он или нет.

МЕДТЕХНИК

ДАТА

Для информации как латать людей, идите на Стр 219

▶ В какой области вы специалист? ◀

Бросьте 1d10 или посоветуйтесь с вашим ГМ, чтобы выбрать одно.

1d10	Тип
1	Хирург
2	Врач общей практики
3	Врач Trauma Team
4	Психиатр
5	Киберпсихотерапевт
6	Рипер
7	Оператор криосистем
8	Фармацевт
9	Бодискульптор
10	Судебный патологоанатом

▶ У вас есть партнёр или вы работаете один? ◀

Вберите, есть у вас партнёр или вы одиночка.

есть партнёр

▶ Расскажите о вашем принёре? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Кто?
1	Группа Trauma Team
2	Старый друг
3	Романтический партнёр
4	Член семьи
5	Тайный партнер со связями в мафии/банде
6	Тайный партнер со связями в корпе

ДАТА

Trauma Team: медицинская корпа с услугами премиум-класса. Для информации смотрите Стр 279

одиночка

▶ Как выглядит ваше рабочее место? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Рабочее место
1	Стерилизуется ежедневно по утрам
2	Это уже не по последнему слову техники, но для вас это удобно
3	Ваше крио используется, как холодильник
4	Все одноразовое и хранится в вакууме, пока не пригодится
5	Не так чисто, как хотелось бы вашим пациентам
6	Организованное, профессиональное и стерильное

МЕДТЕХНИК

▶ Кто ваши основные клиенты? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

Roll	Кто?
1	Местные фиксеры, которые присылают к вам клиентов
2	Местные банды, которые защищают вас, пока вы работаете
3	Руководители корпораций, которые используют вас для “черный проектов”
4	Местные соло или другие боевики, которые обращаются к вам, для мед помощи
5	Местные кочевники и фиксеры, которые приносят вам раненых клиентов
6	Работаете в Trauma Team фельдшером

▶ Где вы получаете материалы? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Где?
1	Находите в старых заброшенных городских зонах
2	Снимаете с тел после перестрелки
3	Местный фиксер поставляет вам припасы в обмен на мед помощь
4	Корпораты или Trauma Team предоставляют вам материалы в обмен на ваши услуги
5	У вас есть лазейки в несколько корпоративных или больничных складов
6	Вы посещаете ночные рынка и покупаете материалы когда можете

BY HÉLIO FRAZÃO

МЕДИА

ДАТА

Чтобы узнать, как в 2045 люди находят информацию смотрите Стр 326

▶ Какое Медиа вы представляете? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Тип
1	Блогер
2	Писатель (книги)
3	Видеооператор
4	Документалист
5	Репортёр-криминалист
6	Уличный писака

▶ Как ваша работа находит огласку? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Как?
1	Ежемесячный журнал
2	Блог
3	Стримы
4	Новостной канал
5	"Книжные" магазины
6	Скрим-листы

▶ Насколько вы этичны? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Этика
1	Справедливая и честная отчетность, строгие нормы. Вы сообщаете только проверенную информацию.
2	Справедливые и честные репортажи, но иногда опираетесь на слухи. Если это необходимо.
3	Иногда оступаетесь и делаете неэтичные вещи, но редко. У вас есть какие-никакие стандарты
4	Готовы нарушить любые правила, чтобы проучить плохих парней. Но исключительно плохих парней.
5	Вы безжалостны и полны решимости добиться успеха, даже если нужно нарушенить закон. Вы навозник
6	Полностью коррумпированы. Вы постоянно берете взятки и участвуете в незаконных и неэтичных репортажах. Ваша ручка принадлежит тому, кто даст больше денег.

▶ Какие истории вы рассказываете? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Истории
1	Политика
2	Экология
3	Новости знаменитостей
4	Корпоративные разборки
5	Редакционные материалы
6	Пропаганда

▶ Чем занимается корпа в которой вы работаете? ◀

Бросьте 1d10 или посоветуйтесь с вашим ГМ, чтобы выбрать одно.

1d10	Тип
1	Финансы
2	Медиа и коммуникации
3	Кибер- и медицинские технологии
4	Фармацевтика и биотех
5	Еда, одежда и другие товары широкого потребления
6	Производство энергии
7	Персональная электроника и робототехника
8	Корпоративные услуги
9	Потребительские услуги
10	Недвижимость и строительство

▶ В каком отделе вы работаете? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Отдел
1	Закупки
2	Производство
3	Исследования и разработка
4	HR
5	Маркетинг и связь с общественностью
6	Поглощение и слияние

▶ Насколько хороша/плоха ваша корпа? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Хорошая/Плохая
1	Всегда работаем на благо, полностью следуем этическим нормам
2	Всегда работаем как честный бизнес
3	Изредка делаем неэтичные вещи
4	Готовы нарушать правила, чтобы достичь цели
5	Безжалостный, ориентированный на прибыль, бизнес
6	Абсолютное зло. Занимается исключительно незаконными и неэтичными делами

Руководители-Корпораты и Законники в игре про панков

В реальном мире, к сожалению, слишком часто люди, наделенные властью, поносят тех, у кого ее нет. Это вдвойне верно в мире киберпанка, где Корпы и полиция имеют больше власти, чем все остальные. Давайте посмотрим правде в глаза. Если вы играете руководителем или служителем закона, есть большая вероятность, что вы работаете не на хороших парней.

Тем не менее, вы должны спросить себя. В мире, где эджраннеры часто выступают против тирании власти, куда вписывается ваш законник или корпорат? Используют ли они остальных членов партии в своих корыстных целях? Являются ли они классическим "ребенком, ставшим хорошим", общающимся со старыми друзьями и оказавшимся между двумя мирами? Или они мечтатели, надеющиеся изменить систему изнутри?

Это все достойные истории, которые вы можете рассказать. Только будьте осторожны. Вы знаете старую поговорку: власть развращает.

▶ Где находится ваша корпа? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Где?
1	Один город
2	Несколько городов
3	По всему штату
4	Национальный масштаб
5	Международная корпа, офисы в крупных городах
6	Международная корпа, офисы повсюду

▶ Кто охотится за вами? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Кто?
1	Конкуренты в той же отрасли
2	Законники следят за вами
3	Местные СМИ пытаются уничтожить бизнес
4	Подразделения ваше корпы враждуют друг с другом
5	Местным властям не нравится ваша корпа
6	Международные корпы хотят поглотить вас

▶ Отношения с вашим боссом ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Текущие отношения
1	Ваш босс наставляет вас, но остерегайтесь его врагов
2	Ваш босс даёт вам полную свободу действий и не хочет знать, чем вы занимаетесь
3	Ваш босс микроменеджер, который пытается лезть в ваши дела
4	Ваш босс псих. Его непредсказуемые выходки компенсируются тихой паранойей
5	Ваш босс крут и прикрывает вашу спину от соперников
6	Вашему боссу угрожает ваш стремительный взлёт. Он хочет зарезать вас.

▶ Должность в силовой структуре ◀

Бросьте 1d6 или посоветуйтесь с вашим ГМ, чтобы выбрать одно.

1d6	Должность
1	Сторож
2	Пеший патрульный
3	Расследование преступлений
4	SWAT
5	Мото-/ автопатруль
6	Отдел внутренних расследований

▶ Нде проходит ваша юрисдикция? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Юрисдикция
1	Корпоративные зоны
2	Городское патрулирование
3	Боевые зоны
4	Внешний город
5	Зона реконструирования
6	Шоссе

▶ Насколько вы коррумпированы? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Коррупция
1	Справедливость, честность, закон
2	Справедливость, честность, пытки плохих парней
3	Иногда бываете неэтичными, но редка
4	Нарушаете все правила, чтобы побороть преступность
5	Безжалостны и полны решимости. Контролируете улицу даже если это означает нарушение закона
6	Настоящий взяточник. Вы постоянно берете взятки, ведете незаконные дела

▶ Кто охотится на вас? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Кто?
1	ОПГ
2	Бустеры
3	Служба внутренних расследований
4	Грязные политики
5	Контрабандисты
6	Уличное отребье

▶ Какая ваша главная цель? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Кто?
1	ОПГ
2	Бустеры
3	Наркоманы и закладчики
4	Грязные политики
5	Контрабандисты
6	Уличное отребье

▶ Какой вы фиксер? ◀

Бросьте 1d10 или посоветуйтесь с вашим ГМ, чтобы выбрать одно.

1d10	Тип
1	Брокербойские сделки между бандами
2	Ищите редкие вещи для эксклюзивной клиентуры
3	Предоставляете услугу соло или техников в качестве агента
4	SПоставляете ресурсы на ночной рынок. В основном еду, лекарства и наркотики
5	Добываете незаконные ресурсы, такие как наркотики или оружие
6	Поставляете материалы для техников и и медтехов
7	Управляете несколькими ночными рынками, но не владеете ими
8	Заключаете контракты на тяжелую, военную технику и самолеты
9	Выступаете в качестве ограждения от мусорщиков, совершающих набеги на корпов или боевые зоны
10	Вы эксклюзивный агент для журналиста, Рокербоя или семьи кочевников.

ATA

Ночной рынок: Стихийные рынки, созданные Фиксерами для быстрой продажи товаров. См Стр 337

▶ Есть партнёр или вы работаете в одиночестве? ◀

Выберите, есть у вас напарник или нет.

есть партнёр

одиночка

▶ Есть партнёр? Кто? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Кто?
1	Член семьи
2	Старый друг
3	Романтический партнёр
4	Наставник
5	Тайный партнер со связями в мафии/банде
6	Тайный партнер с корпоративными связями

▶ Какой у вас офис? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Офис
1	У вас его нет. Вам проще быть мобильным
2	Стенд в баре
3	Все сообщения через Дата Пулы и анонимные тайники
4	Свободное помещение на складе, в магазине или поликлинике
5	Заброшенное здание
6	Вестибюль кубического отеля

▶ Кто ваши остальные клиенты? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Кто?
1	Местные Рокербои или журналисты, которые используют вас, чтобы устроить концерт или найти контакты
2	Местные банды, которые защищают вашу рабочую зону или дом
3	Руководство корпы, которое использует вас по закупкам "черных проектов"
4	Местные соло и другие боевики, которые ищут через вас работу или контакты
5	Местные кочевники или другие фиксеры, которые проводят сделки через вас
6	Политики или руководители корп, получающие через вас информацию

▶ Кто охотится на вас? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Кто?
1	Бандиты, считающие, что вы должны работать на них
2	Фиксеры конкуренты пытаются украсть ваших конкурентов
3	Корпы, желающие, чтобы вы работали только на них
4	Враг бывшего клиента, который хочет "подчистить концы" — вас
5	Старый клиент, думающий, что вы его обманули
6	Конкурирующий фиксер пытается убить вас из-за ресурсов и запчастей

BY EVE VENTRUE

КОЧЕВНИК

ДАТА

Различные группы кочевников, включая Альдекальдо, которые помогают восстанавливать Найт Сити, Джодес, которые изначально были фермерами со Среднего Запада Америки, БладНейшн, которые специализируются на развлечениях для путешественников, и Мета, состоящая из военных, брошенных во время Южно-Американских войн.

▶ Какого размера стая? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Размер
1	Одно племя или семья
2	Пара десятков человек
3	Сорок или пятьдесят членов
4	Сто и более
5	Кровная семья (несколько сотен
6	Кооператив семей (несколько кровных семей)

▶ Если сухопутные, то какие? ◀

Бросьте 1d10 или выберите одно.

1d10	Тип
1	Дорожная банда
2	Перевозка пассажиров
3	Шатокуа/школа
4	Шоу на колёсах/карнавал
5	Фермеры-мигранты
6	Перевозка грузов
7	Защита грузов
8	Контрабанда
9	Наёмная армия
10	Строительная бригада

земля

▶ Ваша стая базируется на суше, в воздуже или воде? ◀

Выбери сухопутных, воздушных или морских кочевников.

воздух

▶ Если воздушные, то какие? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Тип
1	Воздушное пиратство
2	Перевозка грузов
3	Перевозка пассажиров
4	Защита авиации
5	Контрабанда
6	Боевая поддержка

море

▶ Если морские, то какие? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Тип
1	Пиратство
2	Перевозка грузов
3	Перевозка пассажиров
4	Контрабанда
5	Боевая поддержка
6	Подводная война

▶ Что вы делаете для своего клана? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Тип
1	Разведчик (переговорщик)
2	Эскорт на транспорте (защита, нападение)
3	Пилот/Водитель
4	Грузчик/Дальнобойщик
5	Одинокий контрабандист
6	Закупки (топливо, тачки и т.д.)

▶ Какая философия вашей стаи? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Философия
1	Работа во благо. Принимает всех, кто хочет жить мирно
2	Больше похоже на семейный бизнес. Справедливая и честная компания
3	Иногда делаете неэтичные вещи, но редко
4	Нарушаете правила, когда они мешают получить то, что нужно клану
5	Безжалостны и эгоцентричный, готовы на любые поступки, если это может в процветании клана
6	Злыдни! Вы ужас дорог, мчитесь по шоссе убивая, грабя, терроризируя и насилуя всех без разбора.

▶ Кто охотится за вами?? ◀

Бросьте 1d6 или выберите одно.

1d6	Кто?
1	ОПГ
2	Бустеры
3	Наркокурьеры
4	Грязные политиканы
5	Конкурирующий клан с похожим бизнесом
6	Грязные копы

Кочевники в игре

В 2045 году кочевники держат под контролем автомагистрали и морские пути. Хотите доставить груз из пункта А в пункт Б? Скорее всего, вы заключите контракт с Кочевниками в портах и на складах, которыми они управляют. Они также являются экспертами в области строительства, применяя свои таланты для восстановления того, что было разрушено в 4-й корпоративной войне. Видите, вдалеке возвышается причудливая мегабашня? Вероятно, там работает несколько сотен кочевников. В наши дни несколько семей кочевников держат постоянные анклавы либо в Найт-Сити, либо на его окраинах. Так что найти причину пребывания вашего кочевника в городе не сложно.

Что касается того, почему они тусуются с кучкой статиков (не кочевников)? Мы рекомендуем сделать это личной причиной. Пусть это будет связь между вашим Кочевником и одним или несколькими другими персонажами. Может быть, Фиксер работает с вашей Стаей над обеспечением поставок, и вам поручили присматривать за ним. Или, может быть, ваша Стая задолжала Медтехнику. Поговорите с ГМом. Поговорите с другими игроками. Вы найдёте причину.

РУКЛИН АУГМЕНТИКС

"КИБЕРНЕТИКА ОТ ЛЮДЕЙ ДЛЯ ЛЮДЕЙ" - ДЖАСИНДА ХИДАЛЬГО

BY HUNTANG

СОЗДАН ДЛЯ БУДУЩЕГО

ЧАСТИ ПЕРСОНАЖА

Ваш персонаж - это роль, которую вы будете играть в свободном, импровизированном спектакле, составляющем ролевую игру. Например, если бы ваша группа ставила ремейк фильма "Бегущий по лезвию", андроид Рой Бэтти (кстати, личный фаворит Майка) был бы одним из персонажей.

Подобно актеру Рутгеру Хауэру, человек, играющий Роя в этом приключении, попытается изобразить то, что, по его мнению, персонаж будет делать в каждой сцене "фильма".

Но что мешает игроку сказать: *"А! Когда Декард загоняет Роя в угол, Рой использует свое тепловое зрение, чтобы расплавить пистолет Декарда?"*. Вот тут-то и приходят на помощь правила. Чтобы убедиться, что персонаж сыгран верно, ГМ использует набор структурированных правил (таких как эти), чтобы сообщить игрокам, что возможно или невозможно в рамках данного мира. Чтобы определить, что возможно для конкретного персонажа, ГМ начинает с мощного инструмента, называемого Характеристики.

ЧТО ЗА ХАРАКТЕРИТИСИКИ?

Характеристики (также называются **СТАТ**) это числа, которые описывают способности вашего персонажа в игре по сравнению со всеми остальными во вселенной. Всех людей и существ можно описать (или написать) с помощью Характеристик. Они помогают сравнивать способности персонажей, что часто важно при игре. Например, человек со СТАТом 5 может быть лучше, чем человек со STATом 4, но не так хорош, как человек со STATом 6. Характеристики обычно оцениваются от 1 до 8, но могут быть и выше.

В Cyberpunk RED персонажи имеют десять основных статистик, разбитых на четыре группы: Ментальная, Боевая, Удача и Физическая.

Ментальная Группа

Интеллект (ИНТ): насколько вы умны. Как правило, это больше, чем просто интеллект и включает сообразительность, осведомленность, восприятие и способность к обучению.

Сила воли (ВОЛЯ): ваша решимость и способность противостоять опасности и/или стрессу. Она также отражает вашу смелость и способность переносить длительные лишения. Этот СТАТ важен для определения того, сколько повреждений вы можете выдержать.

Харизма (ХАР): ваша способность производить впечатление и оказывать влияние на людей благодаря своему характеру и харизме, насколько хорошо вы ладите с другими людьми, как вы взаимодействуете в социальных ситуациях.

Эмпатия (ЭМП): ваше отношение к другим людям, забота о них и способность принимать их мнение во внимание. Особенно важна, поскольку нивелирует последствия киберпсихоза, опасного психического заболевания, распространенного в Темном будущем.

Боевая группа

Техника (ТЕХ): Ваша способность управляться с инструментами или приборами. Это не то же самое, что Реакция, так как это умение пользоваться инструментами. Один персонаж может хорошо разбираться в Технике, но не уметь фехтовать или жонглировать. А другой может иметь высокую Реакцию, но не уметь перепрошить компьютер или завести машину.

Реакция (РЕА): Время вашей реакции и координация, используемые при прицеливании, бросках, жонглировании и т.д. Например, фокусник на сцене будет иметь высокий СТАТ "Реакция". Самое главное, что этот показатель влияет на вашу способность поражать цели из дальнобойного оружия.

Группа удачи

Удача (УДЧ): То, каким вас видит птица счастья. Имея достаточно высокий показатель Удачи, вы можете склонить чашу весов в свою пользу. С точки зрения игровой механики, вы можете использовать очки из этого СТАТ для компенсации бросков кубиков в вашу пользу. Однако запас очков возобновляется только в начале следующей игровой сессии.

Физическая Группа

Телосложение (ТЕЛ): Ваш размер, выносливость и способность выживать и оставаться в сознании благодаря физической подготовке, массе или другим качествам. Этот СТАТ важен для определения того, сколько урона вы можете выдержать.

Ловкость (ЛВК): Ваша общая физическая подготовка, прыжки, скачки, балансирование, бой и другие спортивные упражнения. Гимнаст будет обладать высокой ловкостью. Самое главное на что влияет: способность попадать по предметам оружием ближнего боя и может помочь вам уклониться от атак.

Скорость (СКО): Ваша скорость передвижения: бег, прыжки, плавание и т.д.

КАК ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ СВОИ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Понятно? Давайте начнем с первого шага ко всем этим методам: блок СТАТ.

Блок СТАТ

При создании персонажа вы вносите свои **СТАТы** в блок **СТАТ**, как показано ниже:

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП

Этот блок остается неизменным для всех трех типов генерации персонажей: **Уличная крыса, Эджраннер** и **Полный Пакет.** Блок СТАТ, подобный этому, вы найдете в **листе персонажа**.

Три пути присовоения СТАТов персонажам

▶ Метод #1: Уличная крыса (Шаблоны) ◀

При использовании "Уличной крысы" вы бросаете 1d10, а затем переписываете цифры, расположенные рядом с результатом броска, на свой лист персонажа. Вы не можете менять свои СТАТы, вы должны перенести их в том виде, в котором они указаны в таблице для данного броска. Хорошая новость заключается в том, что эти таблицы были сгенерированы искином, чтобы дать вам оптимального Персонажа для данного типа Роли.

Пример: *Джей решает играть Соло. Джей подходит к таблице шаблонов для Соло и бросает 1d10. Джей получает 6.*

1d10	ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР	ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
1	6	7	7	3	8	6	5	5	6	5
2	7	8	6	3	6	6	7	5	6	6
3	5	8	7	4	7	7	6	7	8	5
4	5	8	6	4	6	7	6	5	7	6
5	6	6	7	5	7	6	7	6	8	4
6	**7**	**7**	**6**	**5**	**7**	**6**	**6**	**7**	**7**	**5**
7	7	7	6	5	6	7	7	6	6	6
8	7	8	7	5	6	6	5	6	8	4
9	7	7	6	4	6	6	6	5	6	5
10	6	6	8	5	6	6	5	6	6	5

Затем Джей ищет значение броска, перемещаясь по таблице и последовательно вписывает каждое число в блок СТАТ на листе персонажа.

ИНТ 7	РЕА 7	ЛВК 6	ТЕХ 5	ХАР 7
ВОЛЯ 6	УДЧ 6	СКО 7	ТЕЛ 7	ЭМП 5

УЛИЦА

Определения СТАТ
СТР 72

Следующий шаг: Производные СТАТы
СТР 79

Вот ваши шаблоны. Роль за ролью:

Рокербой

1d10	ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР	ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
1	7	6	6	5	6	8	7	7	3	8
2	3	7	7	7	7	6	7	7	5	8
3	4	5	7	7	6	6	7	7	5	8
4	4	5	7	7	6	8	7	6	3	8
5	3	7	7	7	6	8	6	5	4	7
6	5	6	7	5	7	8	5	7	3	7
7	5	6	6	7	7	8	7	6	3	6
8	5	7	7	5	6	6	6	6	4	8
9	3	5	5	6	7	8	7	5	5	7
10	4	5	6	5	8	8	7	6	4	7

Соло

1d10	ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР	ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
1	6	7	7	3	8	6	5	5	6	5
2	7	8	6	3	6	6	7	5	6	6
3	5	8	7	4	7	7	6	7	8	5
4	5	8	6	4	6	7	6	5	7	6
5	6	6	7	5	7	6	7	6	8	4
6	7	7	6	5	7	6	6	7	7	5
7	7	7	6	5	6	7	7	6	6	6
8	7	8	7	5	6	6	5	6	8	4
9	7	7	6	4	6	6	6	5	6	5
10	6	6	8	5	6	6	5	6	6	5

Нетраннер

1d10	ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР	ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
1	5	8	7	7	7	4	8	7	7	4
2	5	6	7	5	8	3	8	7	5	5
3	5	6	8	6	6	4	7	6	7	4
4	5	7	7	7	7	5	8	6	5	5
5	5	8	8	5	7	3	7	5	5	6
6	6	6	6	7	8	4	7	7	6	6
7	6	6	6	7	6	5	7	7	7	6
8	5	7	8	6	8	4	8	5	7	4
9	7	6	7	7	6	3	6	5	6	5
10	7	8	6	6	6	4	7	7	5	6

Техник

1d10	ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР	ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
1	6	7	7	8	4	4	5	5	7	6
2	7	6	6	7	5	3	7	7	5	5
3	8	6	5	7	5	4	7	7	5	7
4	7	8	7	8	4	4	6	5	6	7
5	6	6	7	6	4	3	7	7	6	6
6	8	7	5	6	3	3	7	6	6	7
7	8	6	7	8	4	4	7	6	7	6
8	8	8	7	8	5	4	6	5	6	6
9	6	6	7	8	3	3	5	7	7	7
10	8	8	5	6	4	4	6	5	6	6

Медтехник

1d10	ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР	ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
1	7	5	6	7	5	3	8	5	5	7
2	6	7	7	7	4	4	6	7	7	7
3	6	5	5	8	5	3	8	5	7	8
4	8	7	6	8	3	5	6	6	5	7
5	6	7	5	7	5	5	8	7	6	8
6	8	5	5	8	5	5	6	6	5	6
7	8	6	5	8	5	4	8	5	7	7
8	6	5	7	7	3	5	8	5	5	8
9	6	6	7	7	5	4	6	6	5	6
10	8	7	6	6	3	4	8	7	6	7

Медиа

1d10	ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР	ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
1	6	6	5	5	8	7	5	7	5	7
2	8	7	7	3	6	6	6	5	6	8
3	6	7	7	5	6	8	5	5	5	7
4	6	5	7	5	6	7	5	5	6	6
5	6	6	7	4	8	7	6	7	5	8
6	7	5	5	4	8	7	6	7	5	8
7	8	5	6	3	7	6	6	5	6	7
8	6	5	6	5	6	8	6	6	7	8
9	7	7	5	4	6	7	6	5	6	7
10	7	6	6	3	7	6	7	6	7	6

Законник

1d10	ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР	ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
1	5	6	7	5	7	8	5	6	5	6
2	6	6	6	5	6	8	5	7	5	5
3	5	7	7	7	6	7	5	5	7	6
4	6	6	7	6	6	8	5	7	7	6
5	6	6	7	6	7	7	6	5	5	6
6	7	6	5	5	7	8	5	6	7	4
7	7	8	7	5	6	8	7	6	5	4
8	5	6	6	5	6	8	5	7	6	4
9	7	7	5	5	7	7	6	5	5	6
10	6	6	5	6	8	7	5	7	6	6

Корпорат

1d10	ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР	ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
1	8	5	5	3	8	6	6	5	5	7
2	8	6	6	4	7	6	7	7	5	7
3	8	7	6	3	8	6	7	6	4	5
4	8	5	7	5	6	5	6	5	5	7
5	7	7	6	5	8	5	7	7	5	6
6	5	7	7	3	6	7	6	5	5	7
7	6	6	7	5	8	7	6	7	4	6
8	6	7	7	3	7	5	7	5	5	7
9	7	6	7	5	7	5	7	6	5	5
10	7	7	5	5	8	6	6	7	4	7

Фиксер

1d10	ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР	ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
1	8	5	7	4	6	5	8	5	5	8
2	8	5	5	5	6	7	8	7	5	7
3	6	6	6	4	5	6	8	6	3	8
4	7	7	5	5	7	6	7	7	5	8
5	8	6	6	3	6	5	8	7	5	6
6	8	7	5	5	6	7	7	5	3	6
7	8	6	6	5	6	5	6	7	5	8
8	6	6	7	4	7	6	7	7	4	7
9	8	7	7	5	5	5	7	6	5	7
10	6	5	6	5	5	6	8	6	4	7

Кочевник

1d10	ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР	ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
1	6	6	8	3	6	7	6	6	6	4
2	5	7	6	5	8	8	8	7	5	4
3	5	8	6	3	8	7	6	5	6	5
4	5	8	7	4	8	6	7	7	7	5
5	6	6	6	3	6	7	6	7	7	4
6	7	6	8	4	6	7	6	5	6	5
7	6	7	8	4	6	6	7	5	7	5
8	5	7	8	3	8	6	7	5	5	5
9	6	7	6	4	8	6	6	6	6	6
10	5	6	7	4	7	8	7	7	7	4

Метоод #2: Эджраннер (Быстро и грязно)

При использовании метода Эджраннера вы снова перейдете к шаблонам для роли вашего персонажа (***см. стр. 74***). На этот раз вы будете бросать 1d10 для каждого СТАТ по отдельности, сравнивая бросок для этой СТАТ со значением в колонке для этой характеристики.

Пример: *Джей решает снова сыграть Соло. На этот раз Джей бросает 1d10 для каждого СТАТ в блоке СТАТ, двигаясь последовательно слева направо. Он получает:*

1d10	ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР	ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
1	6	7	7	3	8	6	5	5	6	5
2	7	8	6	3	6	6	7	5	6	6
3	5	8	7	4	7	7	6	7	8	5
4	5	8	6	4	6	7	6	5	7	6
5	6	6	7	5	7	6	7	6	8	4
6	7	7	6	5	7	6	6	7	7	5
7	7	7	6	5	6	7	7	6	6	6
8	7	8	7	5	6	6	5	6	8	4
9	7	7	6	4	6	6	6	5	6	5
10	6	6	8	5	6	6	5	6	6	5

Когда он выбросил значения для всех десяти СТАТов, он заносит эти значения в свой блок СТАТов на листе персонажа вот так:

ИНТ 6	РЕА 7	ЛВК 7	ТЕХ 5	ХАР 7
ВОЛЯ 6	УДЧ 6	СКО 7	ТЕЛ 8	ЭМП 5

ЭДЖ

Определения СТАТ
СТР 72

Следующий шаг:
Производные СТАТы
СТР 79

КАЛЬК
Определения СТАТ
СТР 72
Следующий шаг: Производные СТАТы
СТР 79

▶ Метод #3: Полный пакет (Калькуряция) ◀

Этот метод позволяет создать персонажа с нуля, используя пул "очков персонажа" для "покупки" характеристик персонажа. Хоть это и самый гибкий метод, но он требует больше всего времени и **не рекомендуется** для начинающих ролевиков.

При использовании метода "**Полный пакет**" ваш ГМ даст вам определенное количество очков для определения СТАТов вашего персонажа (обычно **62**). **Единственное ограничение - ни один СТАТ не может быть выше 8 или ниже 2. И мы настоятельно рекомендуем, чтобы ГМы Позволяли своим игрокам начинать со стандартного ранга персонажа.** Но мы также включили значения очков для персонажей как более высокого, так и более низкого ранга, основываясь на свободной системе ранжирования, которую мы использовали в предыдущих изданиях ***Cyberpunk*** (2013, 2020). И снова мы предупреждаем ГМов придерживаться стартового ранга персонажа, если только они не уверены, что хотят изменить игровой баланс своей игры.

Просто помните, вам потом самим это расхлебывать.

Ранг персонажа	Очки СТАТ
Второстепенный персонаж второго плана	50
Стандартный персонаж	62
Главная роль второго плана	70
Второстепенный герой	75
Главный герой	80

Разделите очки СТАТов между десятью СТАТ в блоке. В среднем, у вас должно быть не менее 6 очков в каждой характеристике с парой очков в запасе.

Точная настройка этих показателей - самая интересная часть этого метода.

62 ОЧКА					
ИНТ 6	РЕА 6	ЛВК 6	ТЕХ 6	ХАР 6
ВОЛЯ 6	УДЧ 6	СКО 6	ТЕЛ 6	ЭМП 6

Пример: *И снова Джей решает играть соло. На этот раз у Джея есть 62 очка, на которые он может купить характеристики своего персонажа. Джей начинает с того, что равномерно распределяет очки между десятью СТАТами в блоке, затем начинает прикидывать, куда в итоге пойдут основные очки. В конце концов, Джей решает создать жесткого Соло, который больше похож на уличного бойца, чем на стрелка, с большим количеством очков в характеристиках* ***ТЕЛ, ЛВК, ВОЛЯ и СКОР*** *персонажа.*

62 ОЧКА					
ИНТ 5	РЕА 7	ЛВК 8	ТЕХ 3	ХАР 6
ВОЛЯ 7	УДЧ 6	СКО 8	ТЕЛ 8	ЭМП 4

Примечание: На данном этапе мы также могли бы предупредить будущих Геймммастеров о различных уловках, которые будут у их Игроков для создания "супер-персонажей". Но посмотрите правде в глаза: если они хотят создать персонажа Мондо Овада кто мы такие, чтобы их останавливать? Вы все уже большие дети, и если вы, как ГМ, считаете, что ваши Игроки выходят за рамки дозволенного, почему бы не взять уничтожить их?

Это путь Киберпанка.

Обязательно для всех: Производные характеристики

Независимо от того, какой метод вы выбрали для создания исходных характеристик, вам все равно придется рассчитать еще два значения: **Пункты Здоровья** и **Человечность**. Это производные СТАТы вашего персонажа, названные так потому, что они получены из исходных чисел в вашем блоке характеристик. Это СТАТы, которые определяются путем выполнения каких-либо вычислений с уже существующими СТАТами, например, усреднения, умножения или вычитания.

▶ Пункты Здоровья (ПЗ) ◀

Пункты здоровья — это то, благодаря чему мы понимаем мертв ли ваш персонаж или все еще истекает кровью. Каждый персонаж в ***Cyberpunk RED*** имеет этот производный СТАТ. Пункты Здоровья представляют собой волю к жизни и общее физическое состояние персонажа. Когда персонаж получает повреждения и травмы из внешних источников, он вычитает эти повреждения (также описываемые как пункты) из своего запаса Пунктов Здоровья. Когда количество ПЗ персонажа достигает определенного порога, появляются штрафы, которые представляют собой кумулятивный урон, делающий персонажа физически медленнее или умственно слабее.

Когда ПЗ вашего персонажа опускается до нуля, он переходит в состояние смертельного ранения (показатель того, как быстро он умирает). Подробнее о пороговых значениях ранений, штрафах и смертельных ранениях мы поговорим в разделе "Бой" на ***стр. 186***.

Ваши пункты здоровья равны 10 + (5 *½ [суммы значения ТЕЛ + ВОЛЯ с округлением вверх]). Но поскольку математические вычисления иногда могут стать настоящей мукой, мы составили для вас таблицу. Обратитесь к таблице ниже, чтобы узнать, сколько ПЗ у вашего персонажа.

Порог **Тяжелого ранения** вашего персонажа равен половине его общих ПЗ (округляется вверх).

Ваше **Испытание против Смерти** равно характеристике **ТЕЛ**.

ВОЛЯ \ ТЕЛ	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
2	20	25	25	30	30	35	35	40	40	45	45	50	50	55
3	25	25	30	30	35	35	40	40	45	45	50	50	55	55
4	25	30	30	35	35	40	40	45	45	50	50	55	55	60
5	30	30	35	35	40	40	45	45	50	50	55	55	60	60
6	30	35	35	40	40	45	45	50	50	55	55	60	60	65
7	35	35	40	40	45	45	50	50	55	55	60	60	65	65
8	35	40	40	45	45	50	50	55	55	60	60	65	65	70
9	40	40	45	45	50	50	55	55	60	60	65	65	70	70
10	40	45	45	50	50	55	55	60	60	65	65	70	70	75

УЛИЦА
Следующий шаг:
Навыки
СТР 86

ЭДЖ
Следующий шаг:
Навыки
СТР 88

КАЛЬК
Следующий шаг:
Навыки
СТР 90

▶ Человечность (ЧЕЛ) ◀

Человечность - это показатель того, насколько хорошо вы взаимодействуете с миром и другими людьми в нем. Люди с очень низкой человечностью имеют много проблем с людьми. Они могут стать социопатичными, замкнутыми, не общительными или склонными к убийству. Если ЧЕЛ вашего персонажа падает ниже нуля, это означает эмоциональную смерть вашего персонажа, он переходит в состояние, называемое ***киберпсихозом***, в котором могут проявляться такие черты, как мания убийства или психическая нестабильность. Хотя, чаще всего, это состояние вызывается добавлением большого количества киберпрограмм (подробнее см. ***стр. 230***), другие травмирующие ситуации также могут вывести персонажа за грань.

За каждое очко Эмпатии персонаж получает 10 очков Человечности (ЧЕЛ). Например, персонаж, который начинает с 5 очками ЭМП, будет иметь 50 очков Человечности. И снова удобная таблица:

Эмпатия (ЭМП)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Человечность (ЧЕЛ)	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Когда ваш персонаж испытывает **Потерю Человечности** (чаще всего, но не всегда) из-за установки кибернетики, он теряет очки человечности. Когда вы теряете очки человечности, вам иногда приходится снижать характеристику ЭМП. Это происходит каждый раз, когда значение вашей Человечности снижается на 10 единиц. *Например, персонаж с 44 очками человечности имеет 4 ЭМП, пока его человечность не снизится до 39, тогда его ЭМП снизится до 3.* О повышении человечности с помощью терапии читайте на ***стр. 229***.

Запишите эти значения в поля Человечность, Пункты здоровья, Тяжелое ранение и Испытание против смерти на листе персонажа, и мы готовы приступить к следующему этапу: Навыки.

BY BAD MOON ART STUDIO

НАВЫКИ

Независимо от того, какой метод вы использовали для генерации характеристик вашего персонажа, следующим шагом в создании персонажа будет выяснение того, что он может делать. И это его **Навыки**.

Что Такое Навыки?

Навыки - это то, что ваш персонаж знает или умеет, они отражают уровень его знаний и достижений. Навык — это , в том числе то, что ваш персонаж умеет делать благодаря своей подготовке и тренировкам. Он потратил время на изучение и освоение тонкостей этого знания либо у учителя, либо в книге, либо в длинной и напряженной монтажной склейке, характерной для боевиков и фильмов о Кунг-фу. Уровень навыка показывает, насколько хорошо ваш персонаж обучен тому или иному виду деятельности.

▶ Связь Навыков и СТАТов ◀

В свою очередь, каждый навык также связан с характеристикой, которая отражает природные способности. Некоторые люди просто от природы лучше делают/обучаются чему-то, чем другие. Поэтому, когда вы выполняете ***"Проверку навыка"*** (подробнее об этом позже, **стр. 128**), вы добавляете СТАТу, связанную с этим навыком, чтобы получить значение для выполнения действия, основанного на этом навыке, называемого **Сумма Навыка**.

▶ Все навыки уникальны ◀

Некоторые навыки сложнее изучить, чем другие (больше обучения, больше книг для чтения, более сложные монтажные склейки), и это отражается на "стоимости" покупки этих навыков. Если навык имеет более высокую стоимость в своем обладании, то в списках навыков ниже, мы пометим его (x2). Любой навык, отмеченный таким образом, стоит вдвое больше очков для покупки (2 очка за 1 уровень).

В *Cyberpunk RED* существует девять категорий навыков:

Восприятия: ваша общая осведомленность об окружающей обстановке, умение замечать подсказки и т.д.

Физические: навыки, связанные с физическими задачами, использованием силы, выносливостью и другими физическими качествами.

Управления: навыки управления транспортными средствами или ездой на животных.

Образования: навыки знания и обучения, основанные на образовании/школе.

Боевые: способность сражаться в рукопашном бою или с оружием ближнего боя.

Сценические: актерское мастерство, музыка, спецэффекты, грим или другие ремесла.

Дальнего боя: использование оружия дальнего боя, например, пистолета или лука.

Социальные: способности вписываться в общество, умение общаться, демонстрировать стиль и изящество. Также ваша способность убеждать других с помощью социальной гибкости.

Технические: профессиональные навыки и ремесленные способности.

Я ~~НАЧИНАЛ~~ с изготовления фальшивых ID-карточек для эджраннеров и уличных крыс. Четыре года спустя я делаю ~~БИООРУЖИЕ~~ на заказ за хорошую цену. Это доказывает, что никогда не ~~ПОЗДНО~~ найти себе хобби.

— ХОРНЕТ

ДАТА

Больше информации о навыках смотрите на СТР 130

Навыки Восприятия

Концентрация..... ВОЛЯ

Навык сосредоточения, памяти, запоминания информации, игнорирования отвлекающих факторов.

Скрытие/раскрытие объекта.....ИНТ

Умение прятать предметы и находить спрятанные предметы. Этот навык используется для скрытия или обнаружения спрятанного оружия под одеждой.

Чтение по губам.....ИНТ

Умение читать по губам разговор людей на расстоянии, чтобы понимать, что они обсуждают.

Внимательность.....ИНТ

Навык обнаружения скрытых вещей, таких как подсказки, ловушки, прячущихся людей. Но не предметов, скрытых с помощью навыка Скрытие/раскрытие объекта.

Выслеживание.....ИНТ

Способность идти по следу с использованием улик, следов и подсказок, встреченных ранее.

Физические навыки

Атлетика .....ЛВК

Умение лазать, метать, прыгать, плавать, поднимать тяжести и т.д.

Акробатика .....ЛВК

Способность избавиться от наручников или других пут, пролезть в недоступные места или пространства.

Танец.....ЛВК

Навык профессионального танца.

Выносливость ..... ВОЛЯ

Превозмогание суровых условий, тягостей и лишений.

Сопротив. пыткам/наркотикам ..... ВОЛЯ

Сопротивление болезненным воздействиям допросов, пыток, наркотиков и других веществ.

Скрытность .....ЛВК

Умение незаметно двигаться, прятаться, действовать скрытно. Вас могут найти с помощью навыка внимательности.

Навыки управления

Вождение .....РЕА

Навык вождения и маневрирования наземным транспортом.

Пилотирование (x2) .....РЕА

Навык управления летательными аппаратами.

Судоходство .....РЕА

Управление и маневрирование морскими судами.

Верховая езда ..... РЕА

Езда на живом существе, обученном этому.

Образовательные навыки

Бухгалтерия ..... ИНТ

Умение балансировать бухгалтерскую отчетность, создавать поддельные бух. книги, идентифицировать их, жонглировать цифрами, составлять бюджеты.

Обращение с животными .....ИНТ

Навык дрессировки, тренировки и ухода за зверушками.

Бюрократия .....ИНТ

Общение с бюрократами, вы знаете как и с кем связаться, как извлечь информацию из них.

Бизнес.....ИНТ

Умение вести дела, строить бизнес, знание закона спроса и предложения, закупок, продаж, маркетинга.

Композиция ..... ИНТ

Умение профессионально писать песни, статьи и рассказы.

Криминология ..... ИНТ

Поиск отпечатков пальцев, проведение баллистических тестов, поиск улик через просмотр полицейских файлов и записей.

Криптография.....ИНТ

Умение шифровать и дешифровать сообщения.

Дедукция ..... ИНТ

Способность сделать не очевидный вывод или медицинский диагноз из подсказок.

Образование ..... ИНТ

Навык общих знаний, эквивалентный школьному образованию, позволяющий читать, писать и знать достаточно, чтобы свести концы с концами

Азартные игры .....ИНТ

Навык, позволяющий рассчитывать шансы и успешно играть в азартные игры.

Язык ..... ИНТ

Умение говорить на определенном языке. Вы должны выбрать определенный язык, когда повышаете этот навык.

Поиск информации ..... ИНТ

Навык использования Дата Пулов, серверов, библиотек и других источников информации для поиска фактов.

Знание местности ..... ИНТ

Умение хорошо знать определенный район и разбираться в планах различных группировок, как политических, так и преступных. Каждый раз, когда вы повышаете этот навык, вы должны выбрать конкретное место, которое не может быть больше, чем один район или община.

Наука .....ИНТ

Навык, позволяющий ставить эксперименты, писать научные статьи, проверять гипотезы и вести дискуссии с другими учеными в определенной области науки. При повышении этого навыка необходимо указать область исследования. Возможные варианты включают: Геология, математика, физика, зоология, антропология, биология, химия, история и т.д.

Тактика..... ИНТ

Навык управления крупномасштабными боевыми действиями. Персонажи с этим навыком обычно знают, как провести битву и как могут отреагировать вражеские силы.

Выживание в пустыне ..... ИНТ

Навык выживания в дикой природе и/или суровых условиях.

Навыки ближнего боя

Рукопашный бой ..... ЛВК

Умение драться и бороться с помощью грубой силы.

Уклонение ..... ЛВК

Умение уходить с пути того, кто атакует вас в ближнем бою. Персонаж с РЕА 8 и выше может использовать этот навык для уклонения от дальних атак

Боевые искусства (x2) ..... ЛВК

Навык, позволяющий использовать одно из боевых искусств. Когда вы повышаете этот навык, вы должны выбрать боевое искусство. Вы можете изучать несколько, но делать это нужно отдельно. *Возможные варианты (карате, тхэквондо, дзюдо, айкидо) можно найти на* ***стр. 178***.

Оружие ближнего боя ..... ЛВК

Умение драться холодным оружием.

Сценические навыки

Актерское мастерство ..... ХАР

Умение играть роли, маскироваться под кого-то реального или вымышленного, имитировать эмоции и настроения.

Игра на инструментах ..... ТЕХ

Умение профессионально играть на музыкальном инструменте. При повышении этого навыка вы можете выбрать, на каком инструменте. Возможные варианты: пение, гитара, барабаны, скрипка, фортепиано и т.д.

Навыки оружия дальнего боя

Стрельба из лука ..... РЕА

Навык стрельбы из оружия, использующего стрелы или болты.

Автоматический огонь (x2) ..... РЕА

Навык удержания цели в прицеле в режиме автоматического огня, вопреки отдаче.

Пистолеты ..... РЕА

Навык стрельбы из легкого ручного оружия, например, пистолетов.

Оружие кр. калибра (x2) ..... РЕА

Навык точной стрельбы из крупнокалиберного оружия, включая гранатометы и ракетные установки.

Тактическое оружие ..... РЕА

Навык стрельбы из переносимого тактического вооружение с плечевым упором, например, винтовки, дробовики и т.д.

Социальные Навыки

Подкуп ..... ХАР

Умение подкупить человека, понимание как к нему подойти и сколько предложить.

Общение ..... ЭМП

Умение вытягивать информацию из людей, не вызывая подозрений при разговоре.

Проницательность ..... ЭМП

Умение читать выражение лица, язык тела, различать эмоциональное состояние и обнаруживать ложь и обман.

Допрос ..... ХАР

Навык насильственного извлечения информации.

Убеждение ..... ХАР

Умение убеждать, уговаривать или оказывать влияние на людей.

Уход за собой ..... ХАР

Навык ухода за своим внешним видом, чтобы выглядеть максимально привлекательно.

Знаток Улиц ..... ХАР

Умение устанавливать контакты для получения незаконных товаров и контрабанды, ведение переговоров с криминальными структурами. Так же позволяет избегать плохих ситуаций в плохих районах.

Торговля ..... ХАР

Умение заключать выгодные контракты с торговцами или заказчиками.

Гардероб и стиль ..... ХАР

Вы знаете что и как нужно надеть для каждой конкретной ситуации.

Технические Навыки

Авиационные технологии ..... ТЕХ

Умение ремонтировать авиатехнику.

Знание техники ..... ТЕХ

Умение определять, понимать и ремонтировать простые электронные и механические устройства, а также все другие предметы, которые не относятся к другим техническим навыкам.

Кибертехника ..... ТЕХ

Навык определения, понимания и ремонта кибернетики.

Подрывник (x2) ..... ТЕХ

Навык установки и обезвреживания взрывчатки, а также полное понимание, сколько тротила нужно, чтобы снести конкретную стену.

Электроника/Безопасность (x2)..... ТЕХ

Знание, понимание, ремонт, консультирование и установка, взлом сложных электронных устройств, включая: компьютеры, кибердеки, персональную электронику, электронные системы безопасности, жучки и маячки, нажимные пластины, лазерные ловушки и т.д.

Первая помощь ..... ТЕХ

Навык применения медицинских процедур к раненому человеку для лечения наиболее распространенных критических ранений и предотвращения смерти.

Фальсификация ..... ТЕХ

Умение создавать и обнаруживать фальшивые документы и ID-карты.

Автомеханика ..... ТЕХ

Умение ремонтировать автомобили и мотоциклы.

Художественное ремесло..... ТЕХ

Навык профессионального создания картин, рисунков или скульптур.

Парамедик (x2) ..... ТЕХ

Навык лечения к раненых людей для устранения всех критических ранений и предотвращения его смерти, не требующих хирургии, (хирургия доступна только медтехникам через их ролевую способность "Медицина").

Кино- и фототехника ..... ТЕХ

Создание фото, видео или брейндансов.

Взлом замков ..... ТЕХ

Навык взлома не электронных замков.

Карманник ..... ТЕХ

Навык кражи предметов, закрепленных на другом человеке, кражи мелких вещей в магазине, оставаясь незамеченным.

Морские технологии ..... ТЕХ

Умение ремонтировать водный транспорт.

Оружейник ..... ТЕХ

Навык ремонта и обслуживание оружия всех типов.

Как мне получить мои навыки?

▶ Покупка Навыков ◀

Навыки обычно имеют уровень от 1 до 10 и используются в игровом процессе путем добавления уровня навыка к уровню зависимой характеристики. Навыки подобны СТАТам, у них есть диапазон эффективности, который связан с тем, какой у вас уровень навыка.

▶ Базовые Навыки ◀

Базовые навыки — это то, что, как правило, является базовым для всех людей во всех культурах в Красное Время: **Атлетика, Рукопашный бой, Концентрация, Общение, Образование, Уклонение, Первая помощь, Проницательность, Язык (уличный сленг), Знание местности (ваш дом), Внимательность, Убеждение и Скрытность**. Предполагается, что эти навыки входят в список умений каждого персонажа и должны начинаться как минимум со значения 2. **Кроме того, все персонажи начинают с 4 очками в их языке, связанном с культурным происхождением, как установлено в "Жизненном пути" на** **стр 45****.**

BY ALEXANDER DUDAR

▶ Метод #1: Уличная крыса (Шаблоны) — Навыки ◀

В методе Уличной крысы **Навыки** предопределены с самого начала игры. Персонажу Уличной крысы, мы уже предоставили Навыки и уровни Навыков для ваших Базовых Навыков (**жирным шрифтом**) плюс основные профессиональные Навыки, необходимые для выбранной вами Роли. **Просто найдите свою роль в таблицах ниже** и запишите уровни рядом с каждым навыком в соответствующее место на листе персонажа. **Не забудьте о 4 уровнях языка, которые вы получаете в зависимости от раздела "Культурное происхождение" вашего жизненного пути (см. стр. 45).**

Рокербой		Соло		Нетраннер		Техник		Медтехник	
Навык	**Ур**	**Навык**	**Ур**	**Навык**	**Ур**	**Навык**	**Ур**	**Навык**	**Ур**
Атлетика	2	**Атлетика**	2	**Атлетика**	2	**Атлетика**	2	**Атлетика**	2
Рукопашный бой	6	**Рукопашный бой**	2	**Рукопашный бой**	2	**Рукопашный бой**	2	**Рукопашный бой**	2
Концентрация	2	**Концентрация**	2	**Концентрация**	2	**Концентрация**	2	**Концентрация**	2
Общение	2	**Общение**	2	**Общение**	2	**Общение**	2	**Общение**	6
Образование	2	**Образование**	2	**Образование**	6	**Образование**	6	**Образование**	6
Уклонение	6	**Уклонение**	6	**Уклонение**	6	**Уклонение**	6	**Уклонение**	6
Первая помощь	6	**Первая помощь**	6	**Первая помощь**	2	**Первая помощь**	6	**Первая помощь**	2
Проницательность	6	**Проницательность**	2	**Проницательность**	2	**Проницательность**	2	**Проницательность**	6
Язык (Уличный сленг)	2	**Язык (Уличный сленг)**	2	**Язык (Уличный сленг)**	2	**Язык (Уличный сленг)**	2	**Язык (Уличный сленг)**	2
Знание местности (Твой дом)	4	**Знание местности (Твой дом)**	2	**Знание местности (Твой дом)**	2	**Знание местности (Твой дом)**	2	**Знание местности (Твой дом)**	2
Внимательность	2	**Внимательность**	6	**Внимательность**	2	**Внимательность**	2	**Внимательность**	2
Убеждение	6	**Убеждение**	2	**Убеждение**	2	**Убеждение**	2	**Убеждение**	2
Скрытность	2	**Скрытность**	2	**Скрытность**	6	**Скрытность**	2	**Скрытность**	2
Композиция	6	Автомат. огонь (x2)	6	Знание техники	6	Знание техники	6	Знание техники	6
Пистолеты	6	Пистолеты	6	Скрытие/раскрытие объекта	6	Кибертехника	6	Кибертехника	4
Оружие бл. боя	6	Допрос	6	Криптография	6	Электроника/ Безопасность (x2)	6	Дедукция	6
Уход за собой	4	Оружие бл. боя	6	Кибертехника	6	Автомеханика	6	Парамедик (x2)	6
Игра на инструменте (выбери 1)	6	Сопротивление пыткам/наркотикам	6	Электроника/ Безопасность (x2)	6	Тактическое оружие	6	Сопротивление пыткам/наркотикам	4
Знаток Улиц	6	Тактическое оружие	6	Пистолеты	6	Наука (выбери 1)	6	Наука (выбери 1)	6
Гардероб и стиль	4	Тактика	6	Поиск информации	6	Оружейник	6	Тактическое оружие	6

Медиа		Законник		Корпорат		Фиксер		Кочевник	
Навык	**Ур**	**Навык**	**Ур**	**Навык**	**Ур**	**Навык**	**Ур**	**Навык**	**Ур**
Атлетика	2	**Атлетика**	2	**Атлетика**	2	**Атлетика**	2	**Атлетика**	2
Рукопашный бой	2	**Рукопашный бой**	6	**Рукопашный бой**	2	**Рукопашный бой**	2	**Рукопашный бой**	6
Концентрация	2	**Концентрация**	2	**Концентрация**	2	**Концентрация**	2	**Концентрация**	2
Общение	6	**Общение**	6	**Общение**	6	**Общение**	6	**Общение**	2
Образование	2	**Образование**	2	**Образование**	6	**Образование**	2	**Образование**	2
Уклонение	6	**Уклонение**	6	**Уклонение**	6	**Уклонение**	6	**Уклонение**	6
Первая помощь	2	**Первая помощь**	2	**Первая помощь**	2	**Первая помощь**	2	**Первая помощь**	6
Проницательность	6	**Проницательность**	2	**Проницательность**	6	**Проницательность**	6	**Проницательность**	2
Язык (Уличный сленг)	2	**Язык (Уличный сленг)**	2	**Язык (Уличный сленг)**	2	**Язык (Уличный сленг)**	4	**Язык (Уличный сленг)**	2
Знание местности (Твой дом)	6	**Знание местности (Твой дом)**	2	**Знание местности (Твой дом)**	2	**Знание местности (Твой дом)**	6	**Знание местности (Твой дом)**	2
Внимательность	6	**Внимательность**	2	**Внимательность**	2	**Внимательность**	2	**Внимательность**	4
Убеждение	6	**Убеждение**	2	**Убеждение**	6	**Убеждение**	4	**Убеждение**	2
Скрытность	2	**Скрытность**	2	**Скрытность**	2	**Скрытность**	2	**Скрытность**	6
Подкуп	6	Автомат. огонь	6	Бухгалтерия	6	Подкуп	6	Обращ. с животными	6
Композиция	6	Криминология	6	Бюрократия	6	Бизнес	6	Вождение	6
Дедукция	6	Дедукция	6	Бизнес	6	Фальсификация	6	Пистолеты	6
Пистолеты	6	Пистолеты	6	Дедукция	6	Пистолеты	6	Оружие бл. боя	6
Поиск информации	4	Допрос	6	Пистолеты	6	Взлом замков	4	Выслеживание	6
Чтение по губам	4	Тактическое оружие	6	Чтение по губам	6	Знаток Улиц	6	Торговля	6
Кино- и фототехника	4	Выслеживание	6	Уход за собой	4	Торговля	6	Выживание в пустыне	6

Пример: *Джей все еще играет за Соло (целеустремлённый, не так ли?). Его Соло-Уличная крыса начинает со следующими Навыками с вот такими значениями: так же у него есть язык 4-го уровня основанный на его культурном происхождении* (**см. стр. 45**).

Навык	Ур
Атлетика	2
Рукопашный бой	2
Концентрация	2
Общение	2
Образование	2
Уклонение	6
Первая помощь	6
Проницательность	2
Язык (Уличный сленг)	2
Знание местности (Твой Дом)	2

Навык	Ур
Внимательность	6
Убеждение	2
Скрытность	2
Автомат. огонь	6
Пистолеты	6
Допрос	6
Оружие бл. боя	6
Сопротивление пыткам/наркотикам	6
Тактическое оружие	6
Тактика	6

ЭДЖ
Определения навыков СТР 81
Следующий шаг: Оружие и Броня СТР 98

▶ Метод #2: Эджранер (Быстро и грязно) — Навыки ◀

Навыки Эджранера, как и у Уличной крысы, предопределены с самого начала. Но существенная разница в том, что, хотя ваши навыки для этой роли предопределены, **уровни каждого навыка зависят от вас**. Есть несколько правил:

- **Эджраннер получант 86 очков**, которые можно распределить между умениями персонажа, чтобы повысить их уровень. Эти очки не могут быть применены где-либо еще.
- Ни один навык **не может быть выше 6 или ниже 2.**
- Следующие навыки **должны быть не ниже 2 уровня:** Атлетика, Рукопашный бой, Концентрация, Общение, Образование, Уклонение, Первая помощь, Проницательность, Язык (Уличный слэнг), Знание местности (Твой Дом), Внимательность, Убеждение, и Скрытность.
- **Навыки, отмеченные символом (x2),** стоят два очка Навыка, за одно увеличение уровня. Все остальные навыки стоят одно очко.
- Не забывайте о 4 уровнях языка, которые вы получаете бесплатно, основываясь на разделе "Культурное происхождение" вашего жизненного пути (**см. стр. 45**).

Чтобы определить умения вашего Эджраннера, просто найдите свою роль в таблицах ниже, а затем разделите 86 очков умений между умениями, перечисленными для этой роли. **Помните, что ни один навык не может быть выше 6 или ниже 2**.

Совет: вероятно, вы заметили, что все роли имеют 20 навыков. Разделите **86 очков на 20**, чтобы получить примерное среднее значение — 4 очка на навык (у вас останется 6 дополнительных очков).

Рокербой	Соло	Нетраннер	Техник	Медтехник
Атлетика	Атлетика	Атлетика	Атлетика	Атлетика
Рукопашный бой	Рукопашный бой	Рукопашный бой	Рукопашный бой	Рукопашный бой
Концентрация	Концентрация	Концентрация	Концентрация	Концентрация
Общение	Общение	Общение	Общение	Общение
Образование	Образование	Образование	Образование	Образование
Уклонение	Уклонение	Уклонение	Уклонение	Уклонение
Первая помощь	Первая помощь	Первая помощь	Первая помощь	Первая помощь
Проницательность	Проницательность	Проницательность	Проницательность	Проницательность
Язык (Уличный сленг)	Язык (Уличный сленг)	Язык (Уличный сленг)	Язык (Уличный сленг)	Язык (Уличный сленг)
Знание местности (Твой дом)	Знание местности (Твой дом)	Знание местности (Твой дом)	Знание местности (Твой дом)	Знание местности (Твой дом)
Внимательность	Внимательность	Внимательность	Внимательность	Внимательность
Убеждение	Убеждение	Убеждение	Убеждение	Убеждение
Скрытность	Скрытность	Скрытность	Скрытность	Скрытность
Композиция	Автомат. огонь (x2)	Знание техники	Знание техники	Знание техники
Пистолеты	Пистолеты	Скрытие/раскрытие объекта	Кибертехника	Кибертехника
Оружие бл. боя	Допрос	Криптография	Электроника/ Безопасность (x2)	Дедукция
Уход за собой	Оружие бл. боя	Кибертехника	Автомеханика	Парамедик (x2)
Игра на инструменте (выбери 1)	Сопротивление пыткам/наркотикам	Электроника/Безопасность (x2)	Тактическое оружие	Сопротивление пыткам/наркотикам
Знаток Улиц	Тактическое оружие	Пистолеты	Наука (выбери 1)	Наука (выбери 1)
Гардероб и стиль	Тактика	Поиск информации	Оружейник	Тактическое оружие

Медиа	Законник	Корпорат	Фиксер	Кочевник
Атлетика	**Атлетика**	**Атлетика**	**Атлетика**	**Атлетика**
Рукопашный бой	**Рукопашный бой**	**Рукопашный бой**	**Рукопашный бой**	**Рукопашный бой**
Концентрация	**Концентрация**	**Концентрация**	**Концентрация**	**Концентрация**
Общение	**Общение**	**Общение**	**Общение**	**Общение**
Образование	**Образование**	**Образование**	**Образование**	**Образование**
Уклонение	**Уклонение**	**Уклонение**	**Уклонение**	**Уклонение**
Первая помощь	**Первая помощь**	**Первая помощь**	**Первая помощь**	**Первая помощь**
Проницательность	**Проницательность**	**Проницательность**	**Проницательность**	**Проницательность**
Язык (Уличный сленг)	**Язык (Уличный сленг)**	**Язык (Уличный сленг)**	**Язык (Уличный сленг)**	**Язык (Уличный сленг)**
Знание местности (Твой дом)	**Знание местности (Твой дом)**	**Знание местности (Твой дом)**	**Знание местности (Твой дом)**	**Знание местности (Твой дом)**
Внимательность	**Внимательность**	**Внимательность**	**Внимательность**	**Внимательность**
Убеждение	**Убеждение**	**Убеждение**	**Убеждение**	**Убеждение**
Скрытность	**Скрытность**	**Скрытность**	**Скрытность**	**Скрытность**
Подкуп	Автомат. огонь	Бухгалтерия	Подкуп	Обращ. с животными
Композиция	Криминология	Бюрократия	Бизнес	Вождение
Дедукция	Дедукция	Бизнес	Фальсификация	Пистолеты
Пистолеты	Пистолеты	Дедукция	Пистолеты	Оружие бл. боя
Поиск информации	Допрос	Пистолеты	Взлом замков	Выслеживание
Чтение по губам	Тактическое оружие	Чтение по губам	Знаток Улиц	Торговля
Кино и фотография	Выслеживание	Уход за собой	Торговля	Выживание в пустыне

***Пример**: Джей решает сделать Сло методом эджраннера. Этот Соло обладает следующими навыками: Атлетика, Рукопашный бой, Концентрация, Общение, Образование, Уклонение, Первая помощь, Проницательность, Язык (Уличный слэнг), Знание местности (Твой дом), Внимательность, Убеждение , Скрытность , Автомат. огонь, Пистолеты, Допрос, Оружие бл. боя, Сопротивление пыткам/наркотикам, Тактическое оружие, и Тактика.*

Джей вкладывает по 4 очка в каждый из них, а оставшиеся 6 очков тратит по своему усмотрению. Теперь Джей начинает переставлять очки между навыками, пока результат не будет выглядеть следующим образом:

Навык	Ур	Цена
Атлетика	4	4
Рукопашный бой	6	6
Концентрация	2	2
Общение	2	2
Образование	4	4
Уклонение	6	6
Первая помощь	4	4
Проницательность	4	4
Язык (Уличный слэнг)	4	4
Язык (На основе культ. происхождения)	4	0
Знание местности (Твой дом))	4	4

Навык	Ур	Цена
Внимательность	6	6
Убеждение	4	4
Скрытность	6	6
Автомат. огонь (x2)	2	4
Пистолеты	4	4
Допрос	4	4
Оружие бл. боя	6	6
Сопротивление пыткам/наркотикам	4	4
Тактическое оружие	4	4
Тактика	4	4

Общая стоимость: 86

Поскольку Джей нацелен на создание большого громилы, его выбор заключается в том, чтобы поднять как можно выше навыки: Оружие бл. боя, Рукопашный бой, Уклонение, Внимательность и Скрытность, жертвуя очками других навыков.

▶ Метод #3: Полный Пакет (Калькуряция) — Навыки◀

КАЛЬК

Определения навыков
СТР 81
Следующий шаг:
Оружие, Броня, Снаряжение и Киберимпланты
СТР 104

В отличие от других методов (Уличных крыс и Эджраннеров) персонажи **Полного пакета** (Калькуляции) получают почти полный контроль над своими навыками. Как и у Эджераннеров, **эти персонажи получают 86 очков Навыков, чтобы установить любые Навыки, которые они захотят**. Но в отличие от Эджераннеров, за исключением базовых навыков, которые должны быть у всех типов персонажей (см. ниже), **игрок может вложить остальные 86 очков в любые навыки, какие захочет.**

При использовании метода Полного Пакета следует помнить о четырех правилах.

- Ни один навык не может быть **выше 6**.
- Следующие навыки должны быть не ниже 2 уровня: Атлетика, Рукопашный бой, Концентрация, Общение, Образование, Уклонение, Первая помощь, Проницательность, Язык (Уличный слэнг), Знание местности (Твой Дом), Внимательность, Убеждение, и Скрытность.
- **Навыки, отмеченные символом (x2),** стоят два очка Навыка, за одно увеличение уровня. Все остальные навыки стоят одно очко.
- Не забывайте о 4 уровнях языка, которые вы получаете бесплатно, основываясь на разделе "Культурное происхождение" вашего жизненного пути **(см. стр. 45)**.

***Пример**: Джей решает создать Соло, но на этот раз как персонажа с полным комплектом. Их соло должно обладать следующими навыками на уровне 2: Атлетика, Рукопашный бой, Концентрация, Общение, Образование, Уклонение, Первая помощь, Проницательность, Язык (Уличный слэнг), Знание местности (Твой Дом), Внимательность, Убеждение, и Скрытность. Он устанавливает большую часть из них по минимуму (не лучшая идея).*

Тем не менее, Джей хочет сделать своего Соло более эзотерическим персонажем, который проводит время, выслеживая кочевников-ренегатов в дикой местности. Таким образом, оставшиеся 60 очков умений тратятся на следующее:

Навык	Уровень	Цена
Атлетика	2	2
Рукопашный бой	2	2
Концентрация	2	2
Общение	2	2
Образование	2	2
Уклонение	2	2
Первая помощь	2	2
Проницательность	2	2
Язык (уличный слэнг)	2	2
Язык (на основе культ. происхождения)	4	0
Знание местности (Твой дом)	2	2
Внимательность	2	2
Убеждение	2	2
Скрытность	2	2

Навык	Уровень	Цена
Автомат. огонь (x2)	6	12
Дедукция	4	4
Вождение	4	4
Вождение	4	4
Пистолеты	4	4
Допрос	4	4
Боевые искусства (x2)	2	4
Оружие бл. боя	5	5
Сопротивление пыткам/наркотикам	4	4
Тактическое оружие	4	4
Тактика	3	3
Выслеживание	4	4
Выживание в пустыне	4	4

Общая стоимость: 86

ДАЛЕЕ: ОРУЖИЕ И ЗАЩИТА

Чтобы быть киберпанком, не обязательно носить киберимпланты. Но точно нужно оружие и броня. В темном будущем в эпоху Красного времени не так много хорошеньких полицейских, которые могут прикрыть вашу задницу, когда ситуация начинает накаляться.

Оружие

Давайте поговорим о том, что бахает... или рубит, режет, шинкует...

Оружие — часть повседневной жизни в Красное время. Поскольку на улицах очень мало полицейских, а вокруг бродит множество вооруженных и бронированных преступников, которые так и норовят разобрать вас на запчасти, неудивительно, что все, кого вы встретите, наверняка вооружены. Фокус в том, чтобы оружия у вас больше, чем у них, и чтобы вы точно знали, как его использовать, чтобы никто не смог его отнять.

▶ Категории оружия ◀

Есть три категории оружия:

Оружие ближнего боя: мечи, топоры, дубины, молоты и т. д.

Оружие дальнего боя: вещи, которыми стреляют, которые стреляют или бросают.

Экзотическое оружие: оружие, которое является специализированным или не соответствует другим категориям

Многие виды оружия либо традиционные (держите в руках и можете выкинуть), либо имплантированными в ваше тело как киберимпланты. Называемое на улице — кибероружие, имплантировано и обычно является разновидностью оружия дальнего или ближнего боя. Некоторые импланты, например, печально известная киберзмея, в целом, лишь с натяжкой классифицируются как оружие ближнего боя, если они вообще могут классифицироваться. Все они имеют свои собственные специализированные применения, поэтому мы поговорим о них подробнее в главе Киберснаряжение на **стр. 110**.

Обратите внимание, что это только самые основные, почти общие классы оружия. Мы рассмотрим конкретное оружие, модели и марки позже, в разделе "Ночной рынок" на **стр. 342**.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Это предметы, которыми вы размахиваете или бьете кого-то, надеясь пустить ему кровь или лишить конечностей. Мечи, топоры, дубины, молотки — все содержимое хозяйственного отдела на вашем местном Ночном Рынке. Если вы используете руки для нанесения повреждений, то это оружие ближнего боя. Оружие ближнего боя обычно связано с характеристикой ЛВК.

Как читать таблицу оружия ближнего боя

Тип оружия ближнего боя: классификация оружия ближнего боя

Пример оружия: несколько примеров классификации оружия.

Необходимое количество рук: сколько рук вам нужно, чтобы держать оружие и использовать его.

В случае с оружием ближнего боя количество необходимых рук зависит от того, что это за оружие, а не от его классификации.

Урон: урон от одной атаки этим оружием.

Скорость атаки (СКА): сколько раз можно взмахнуть оружием за одно действие атаки.

Можно ли скрыть?: можно ли скрыть оружие под одеждой с помощью навыка "Скрытие/раскрытие объекта".

Стоимость: сколько стоит оружие в основной валюте Найт-Сити — **евробаксах**. Ценовая категория предмета указана ниже его стоимости. См. раздел Покупка и продажа на **стр 385**.

Тип оружия ближ. боя	Пример оружия	# кол-во рук	Урон	СКА	Можно ли скрыть?	Цена
Лёгкое	Нож, Томагавк	Зависит от типа	1d6	2	ДА	50eb (Ценное)
Среднее	Бейсбольная бита, Лом, Мачете	Зависит от типа	2d6	2	НЕТ	50eb (Ценное)
Тяжелое	Труба, Меч, Шипастая дубина	Зависит от типа	3d6	2	НЕТ	100eb (Премиум)
Очень тяжелое	Бензопила, Лопасть вертолёта, Нагината, Кувалда	Зависит от типа	4d6	1	НЕТ	500eb (Дорогое)

Это лишь примеры оружия ближнего боя. Они приведены для того, чтобы вы понимали, что к чему. Люди дрались камнями с начала времен. Существует, вероятно, миллиард видов остроконечных предметов. Мы советуем, если вы не знаете, куда отнести бронзовый египетский хопеш, который вы только что сняли с тела евросоло, спросите вашего ГМа, пусть он сам решит, что это за тип (мы бы сказали, что это "тяжелое оружие ближнего боя").

BY ADRIAN MARC

ОРУЖИЕ ДАЛЬНЕГО БОЯ

Это палки, которые стреляют. Пистолеты, лазеры (редко), гироджеты (еще реже), даже маленькие ручные арбалеты, которыми любят размахивать идиоты из банд дорожных бандитов. Если что-то вылетает из предмета, преодолевает какие-то расстояние и наносит урон при соприкосновении, то это оружие дальнего боя. Оно обычно связано с характеристикой РЕА. При покупке Оружия Дальнего Боя важно помнить, что разное оружие эффективно на разных дистанциях. Штурмовая винтовка отлично подходит для стрельбы на дальние и средние дистанции, но она слишком громоздка для узких коридоров и на близкой дистанции. Возможно, вы захотите носить с собой еще и пистолет — на случай, если кто-то резко прыгнет на вас. Таблицу дальности стрельбы смотрите на **стр. 173**.

Как читать таблицу оружия дальнего боя

Тип оружия: классификация оружия.

Оружейный навык: умение, которое вы используете при использовании этого оружия.

Урон от одиночного выстрела: урон от одного выстрела из оружия.

Стандартный магазин: сколько пуль или иных боеприпасов вмещает оружие без модификаций. Под размером магазина указан тип боеприпасов, которыми стреляет оружие.

Скорость атаки (СКА): сколько раз оружие может выстрелить за одно действие атаки.

Необходимое количество рук: сколько рук вам потребуется, чтобы держать и стрелять из оружия.

Можно ли скрыть?: можно ли скрыть оружие под одеждой с помощью навыка "Скрытие/раскрытие объекта".

Альтернативные режимы огня и фичи: уникальные особенности оружия. См. полный раздел на **стр. 173**.

Стоимость: Сколько стоит оружие в основной валюте Найт-Сити — евробаксах. Ценовая категория предмета указана ниже его стоимости. См. **стр. 385**.

ДАТА

Чтобы узнать про альт. режимы огня см СТР 173

Тип оружия	Оружейный навык	Урон 1-го выстрела	Станд. магазин	СКА	# кол-во рук	Можно ли скрыть?	Цена
Средний пистолет	Пистолеты	2d6	12 (С пистолет)	2	1	ДА	50eb (Ценное)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: Нет							
Тяжелый пистолет	Пистолеты	3d6	8 (Т пистолет)	2	1	ДА	100eb (Премиум)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: Нет							
Оч. тяжелый пистолет	Пистолеты	4d6	8 (ОТ пистолет)	1	1	НЕТ	100eb (Премиум)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: Нет							
Пистолет-пулемет	Пистолеты	2d6	30 (С пистолет)	1	1	ДА	100eb (Премиум)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: Стрельба очередями (3) • Огонь на подавление							
Тяжелый ПП	Пистолеты	3d6	40 (Т пистолет)	1	1	НЕТ	100eb (Премиум)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: Стрельба очередями (3) • Огонь на подавление							
Дробовик	Тактическое оружие	5d6	4 (Жакан)	1	2	НЕТ	500eb (Дорогое)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: Выстрел дробью							
Штурмовая винтовка	Тактическое оружие	5d6	25 (винтовка)	1	2	НЕТ	500eb (Дорогое)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: Стрельба очередями(4) • Огонь на подавление							
Снайперская винтовка	Тактическое оружие	5d6	4 (винтовка)	1	2	НЕТ	500eb (Дорогое)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: Нет							
Луки и арбалеты	Стрельба из лука	4d6	Нет (стрелы)	1	2	НЕТ	Premium (100eb)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: Стрелы							
Гранатомёт	Оружие кр. калибра	6d6	2 (Гранаты)	1	2	НЕТ	500eb (Дорогое)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: Взрывы							
Ракетомет	Оружие кр. калибра	8d6	1 (Ракеты)	1	2	НЕТ	500eb (Дорогое)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: Взрывы							

Боеприпасы для оружия дальнего боя

Базовые боеприпасы

Цена: 10eb за 10 пуль (Дешевка)

Это стандартные боеприпасы для дальнобойного оружия. Оно не имеет особых свойств. Поставляется в виде пуль (пистолетных, жаканов, винтовочных), дроби и стрел. Гранаты и ракеты не входят в базовые боеприпасы и должны покупаться на "Ночных рынках" в зависимости от их типа, **см стр. 344**.

ЭКЗОТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Экзотическое оружие — это слишком специализированное или уникальное, чтобы его можно было вот так взять и описать. Как правило, это "варианты" существующих видов оружия. Всё экзотическое оружие имеет среднее качество и несовместимо со всеми оружейными насадками и не базовыми боеприпасами, если не указано иное. В таблице ниже представлен краткий обзор Экзотического оружия. Полное описание и правила для каждого из них см. на **стр 347**.

Как читать таблицу экзотического оружия

Название: то, как мы его называем. Во многих случаях это общее название, существует множество брендов, из которых можно выбирать.

Описание и информация: перечисление характеристик оружия. Чаще всего, экзотическое оружие относиться к не экзотическому оружию, указанному в таблице оружия ближнего или дальнего боя. За исключением всего, что здесь указано, Оно функционирует так же, как и его неэкзотический аналог.

Цена: сколько стоит оружие в основной валюте Найт-Сити - евробаксах. Ценовая категория предмета указана ниже его стоимости. См. раздел Покупка и продажа на **стр 385**.

Примечание для ГМов: Во время создания персонажа Игрок может купить все, на что у него есть средства, но ему нельзя объединять свои стартовые деньги. Мы рекомендуем не давать игрокам дополнительные деньги. Предоставление игрокам доступа к предметам люкс или более высокой категории при создании персонажа может сломать игру. Но, если вы вертели все советы, мы включили их в таблицу ниже. В игровом процессе Экзотическое оружие является редким и дорогим. Его трудно найти на ночных рынках без кореша фиксера, а ношение такого оружия может стать решающим фактором. Если вы войдете в Тотентанц со штурмовым оружием Constitution Arms Hurricane, перекинутым через плечо, люди сразу обратят на вас внимание. Хорошо это или плохо — решайте сами.

Оружие	Описание и информация	Цена
Пневматический пистолет	Средний пистолет, стреляющий шарами с краской (и кислотой!)	100eb (Премиум)
Боевая перчатка	Тяжёлая перчатка, содержит 3 слота для кибер-руки/конечности	1,000eb (О. дорогое)
Штурмовое оружие Constitution Arms Hurricane	Дробовик с 2 СКА. Для стрельбы нужно ТЕЛ 11+	5,000eb (Роскошь)
Дартган	Очень тяжелый пистолет, стреляющий стрелами	100eb (Премиум)
Огнемёт	Дробовик с зажигательными снарядами. Нужен навык оружие кр. калибра	500eb (Дорогое)
Kendachi Mono-Three	Двуручное очень тяжелое оружие ближ. боя. Игнорирует броню ниже 11	5,000eb (Роскошь)
Malorian Arms 3516	Очень тяжелый пистолет отличного качества, которым владел Джонни Силверхенд. Наносит 5d6 урона	10,000eb (Супер Роскошь)
Микроволновка	ОТ пистолет, который отключает киберснаряжение и электронику	500eb (Дорогое)
Гранатомет Милитех "Ковбой" U-56	Гранатомёт с 2 СКА. Для стрельбы требуется ТЕЛ 11+	5,000eb (Роскошь)
Рейлган Rhinemetall EMG-86	Штурмовая винтовка, игнорирующая броню ниже 11. Нужен навык оружие кр. калибра. Требуется ТЕЛ 11+	5,000eb (Роскошь)
Визгун	ОТ пистолет, вызывающий критическое повреждение органов слуха	500eb (Дорогое)
Дубинка-шокер	"Не смертоносное" оружие ближнего боя	100eb (Премиум)
Тазер	"Не смертоносный" тяжелый пистолет	100eb (Премиум)
Tsunami Arms Helix	Штурмовая винтовка, стреляющая только в автоматическом режиме (с множителем попаданий 5, уроном 2d6 на пулю). Требуется ТЕЛ 11+	5,000eb (Роскошь)

ДАТА

Больше информации о качестве оружия на СТР 342

Виды Боеприпасов

Помимо базовых боеприпасов, все не экзотическое оружие дальнего боя может быть заряжено боеприпасами с различным типом действий, например, зажигательные снаряды, отравленные, стрелы, бронебойные, пули и т. д.

Эти и другие специализированные типы боеприпасов и гранат можно найти на **стр. 344**. *Вам нужно пробить броню? Скрыться в облаке дыма? Надеюсь, у вас есть эдди.*

Модули Для Оружия

Каждое не экзотическое дальнобойное оружие имеет три слота для навесных модулей. Вы можете объединить несколько модулей, занимающих одно и то же место, но при этом вы должны оплатить стоимость обеих насадок. Использование одного модуля два раза не даст бонусов. Навесные модули создаются для конкретных типов оружия и не могут быть переделаны для других типов оружия. Эти конкретные виды модулей для оружия можно приобрести в разделе "Ночной рынок" книги (**стр. 342**).

ЗАЩИТА

Потому что только идиот будет стоять и впитывать урон.

Даже в мире, где кибертехнологии могут превратить любого человека в цельнометаллического воина, защита по-прежнему очень важна. Информация о броне, описанная здесь, как и о оружии выше, довольно общая, поскольку включает в себя все виды одежды, костюмы, комбинезоны, мини-юбки и все остальное, что хорошо одетый панк с считает вершиной стиля. Опять же, если вы не знаете, как охарактеризовать ваш новый стиль ICONAmerica, решите, из чего он сделан (кожа, кевлар, полимеры или кольчуга), и отталкивайтесь от этого.

Защита приобретается отдельно для головы и тела. Ношение даже одного куска слишком тяжелой брони снизит ваши характеристики РЕА, ЛВК и СКО на самый высокий штраф к броне из всей одежды, которую вы носите. Вы получаете этот штраф только один раз, даже если вы носите тяжёлую броню и на теле, и на голове. Этот штраф может даже обездвижить вашего персонажа (при минимальном значении СКО 0).

ОС, полученные за броню, не "складываются", только ваш самый высокий источник ОС надетый на часть тела определяет вашу ОС для этой части тела. Все ваши надетые вещи персонажа ("тело" или "голова") ломаются одновременно (ОС снижается на единицу), когда вы получаете урон. См. раздел "Когда броня не справляется" на стр. 186.

Как Читать Таблицу Брони

Тип брони: то, из чего вещь сделана или как называется. Существует множество брендов и марок, это их общие названия.

Описание брони: как она выглядит/надевается. Если броня имеет какие-либо эффекты или особые примечания, они будут указаны здесь.

Останавливающая Способность (ОС): Сколько пунктов урона от атаки броня может остановить, прежде чем он достигнет вашего тела.

Штраф брони: насколько сильно броня мешает вам двигаться и реагировать, пока вы в ней.

Стоимость: сколько стоит броня в основной валюте Найт-Сити — евробаксах. Ценовая категория предмета указана ниже его стоимости. См. раздел Покупка и продажа на **стр 385**.

Тип брони	Описание брони	Останавлющая Способность (ОС)	Штраф брони (Минимум 0)	Цена
Кожа	Любимая одежда кочевников и панков на мотоциклах	4	Нет	20 eb (обычное)
Кевлар®	Из него может быть любая одежда: куртки, жилеты, деловые костюмы и даже бикини	7	Нет	50eb (Ценное)
Легкий бронекостюм	Комбинация кевлара® полимерных сеток, вставленных в ткань	11	Нет	100eb (Премиум)
Комбинезон "Бодивейт"	Комбинезон с поглощающим защитным гелем, нанесенным на ключевые участки тела. Имеет удобное крепление для хранения кибердеки и разъёмов подключения к интерфейсам сети. Подробнее см. **стр 350**	11	Нет	1,000eb (О. дорогое)
Средний бронекостюм	Более тяжёлый бронекостюм с прочным полимерным покрытием, усиленным толстой Кевларовой® сеткой.	12	-2 РЕА, ЛВК и СКО	100eb (Премиум)
Тяжелый бронекостюм	Самый толстый бронекостюм, сочетающий в себе плотный Кевлар® и многослойную сеть полимеров сетчатого плетения	13	-2 РЕА, ЛВК и СКО	500eb (Дорогое)
Взрывозащищенная броня	Версия солдатского саперного снаряжения из взрывозащитных штанов и жилета 21-го века	15	-4 РЕА, ЛВК и СКО	500eb (Дорогое)
Металгир®	Металгир® остановит всё, но попасть в вас легче, чем в одноногого банту в гонке потхо	18	-4 РЕА, ЛВК и СКО	5,000eb (Роскошь)
Пуленепробиваемый щит	Прозрачный щит из поликарбоната, который может защитить вас в перестрелке. См **СТР 183**	10 ПЗ, которые уменьшаются при повреждении	Нет, но занимает одну руку	100eb (Премиум)

Не будь ~~идиотом~~. Соотноси свою защиту с ситуацией. Если ты работаешь телохранителем на благотворительном балу директора корпы, ты просто ~~опозоришь~~ себя и своего работодателя, если припрёшься в полном обмундировании. Конечно, у меня есть ~~боевой~~ костюм, в котором я выгляжу так, будто иду на ~~войну~~, но я купил деловой костюм из поливолокна Дюравейв от Таканаки. ~~довоенная~~ технология. В нём я выгляжу, как сотрудник штаб-квартиры корпорации, при этом он не даст меня ~~убить~~ из питолета.

— КУПЕР

▶ Как мне получить свой стаф: Оружие и Броня ◀

Для уличных крыс (Шаблоны) и Эджраннеров (Быстро и грязно)

УЛИЦА
Список оружия **СТР 91**
Список брони **СТР 96**
Следующий шаг: Снаряжение **СТР 103**

ЭДЖ
Список оружия **СТР 91**
Список брони **СТР 96**
Следующий шаг: Снаряжение **СТР 103**

ДАТА
Гранаты можно найти на **СТР 344**

Как и навыки, Уличным крысам и Эджраннерам оружие и броня выданы с самого начала игры. Однако, когда вы перейдете к разделу правил "Ночной рынок" (**стр. 340**), у вас будет возможность купить больше оружия или брони по мере развития персонажа. Чтобы узнать, какое оружие и броня есть у вашего персонажа, смотрите таблицы ниже, выбрав нужный столбец с ролью. Обратите внимание, что иногда вам может быть предложен выбор между двумя или более вариантами (например: дробовик или штурмовая винтовка). Выбирайте один и только один вариант, когда у вас есть выбор. В дополнение к этим стартовым предметам **персонажи Уличных крыс и Эджраннеров получают 500eb, которые можно потратить на другие предметы или оставить себе и использовать позже.** Полный список оружия, брони, снаряжения и кибероборудования можно найти в разделе "Ночной рынок" на **стр. 340**.

Рокербой Оружие/Броня	Соло Оружие/Броня	Нетраннер Оружие/Броня	Техник Оружие/Броня	Медтехник Оружие/Броня
Очень тяжелый пистолет	Штурмовая винтовка	Очень тяжелый пистолет	Дробовик *или* штурмовая винтовка	Дробовик *или* штурмовая винтовка
Патроны на ОТ пистолет x50	Очень тяжелый пистолет	Патроны на ОТ пистолет x30	Боеприпасы для винтовки x100 *или* дробовика x100	Боеприпасы для винтовки x100 *или* дробовика x100
Тяжелое оружие ближ. боя *ИЛИ* Светошумовая граната	Пуленепробиваемый щит	Легкий бронекостюм (ОС 11)	Светошумовая граната	Зажигательный боеприпас для винтовки x10 *или* дробовика x10
Граната со слезоточивым газом x2	Патроны на Т пистолет x30	Легкая броня для головы (ОС 11)	Легкий бронекостюм (ОС 11)	Дымовая граната x2
Легкий бронекостюм (ОС 11)	Патроны на винтовку x70		Легкая броня для головы (ОС 11)	Легкий бронекостюм (ОС 11)
Легкая броня для головы (ОС 11)	Легкий бронекостюм (ОС 11)			Легкая броня для головы (ОС 11)
	Легкая броня для головы (ОС 11)			Пуленепробиваемый щит

Медиа Оружие/Броня	Законник Оружие/Броня	Корпорат Оружие/Броня	Фиксер Оружие/Броня	Кочевник Оружие/Броня
Очень тяжелый пистолет	Дробовик *или* штурмовая винтовка	Очень тяжелый пистолет	Тяжелый пистолет *ИЛИ* очень тяжелый пистолет	Тяжелый пистолет *ИЛИ* очень тяжелый пистолет
Патроны на ТП x50	Боеприпасы для винтовки x100 *или* дробовика x100	Патроны на ОТ пистолет x50	Тяжелый пистолет *ИЛИ* очень тяжелый пистолет	Боеприпасы для Т пистлета x100 *или* ОТ пистолета x100
Легкий бронекостюм (ОС 11)	Средний пистолет	Легкий бронекостюм (ОС 11)	Лёгкое оружие ближнего боя	Тяжелое оружие ближнего боя *ИЛИ* Тяжелый пистолет
Легкая броня для головы (ОС 11)	Патроны для пистолета x30	Легкая броня для головы (ОС 11)	Боеприпасы для Т пистолета x100 *или* ОТ пистолета x100	Легкий бронекостюм (ОС 11)
	Пуленепробиваемый щит *ИЛИ* дымовая граната x2		Легкий бронекостюм (ОС 11)	Легкая броня для головы (ОС 11)
	Легкий бронекостюм (ОС 11)		Легкая броня для головы (ОС 11)	
	Легкая броня для головы (ОС 11)			

Например, *Соло Джея будет иметь следующее оружие и броню:*

Соло Джея Оружие/Броня
Штурмовая винтовка
Очень тяжелый пистолет
Тяжелое оружие ближнего боя
Патроны для ОТ пистолета x30
Винтовочные патроны x70
Лёгкий бронекостюм для тела (ОС11)
Лёгкий защита для головы (ОС11)

▶ Как мне получить свой стаф: Оружие и Броня ◀

для персонажей созданных методом "Полный пакет" (Калькуляция)

В отличие от персонажей Уличных крыс и Эджраннеров, вы покупаете всё снаряжение по отдельности, вместе с кибероборудованием. Перейдите на **стр. 104**, чтобы узнать подробности.

ДАЛЕЕ: ВАШЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Что у вас в карманах? ну, кроме... ствола?

Давайте разберемся. Киберпанковское будущее мобильно. Подобно ковбоям Старого Запада, большинство людей этого времени всё своё носят с собой — мир миниатюрных компонентов для сна, еды и развлечений, втиснутых в сумки и багажники автомобилей. Вещи и предметы, которые вы носите с собой, известны на улице как ваше снаряжение.

Типичный набор может включать в себя::

- **Складная кровать и спальный мешок** (складывается в мешок 6 x 6 дюймов для хранения).
- Личный **Агент** (миниатюрная система связи и компьютер, который помещается в карман).
- Карманный запас **щепок памяти.**
- **Кибердека** и кабели (для Нетраннеров).
- **Мультитул** или другой инструмент.
- **Легко переносимая еда** в виде батончиков, тюбиков, упаковок из фольги, готовых к употреблению блюд (сухпайки) и случайных бананов (в Красное Время они на вес золота).
- **Личные вещи,** такие как одежда, зубные щетки и т.д

Большинство из них помещается в наплечную сумку или вещмешок. В Красное Время люди по-прежнему не склонны к оседлости. У рокеров всегда есть следующий концерт. Соло приходится постоянно двигаться. Работа требует этого, вы перемещаетесь с места на место, пока ваши враги не вычислили, где вы спите в эти дни. Законники, нетраннеры, медийщики и техники всегда в движении: слежка, сложные ситуации или бегство от врагов, которых вы возбудили своим нетраннингом. Кочевники... ну, у них нет дома вообще (если не считать их комби), и что толку, если ты все равно не запихнёшь его на заднее сиденье своего мотоцикла?

СОЗДАН ДЛЯ БУДУЩЕГО

На данном этапе мы не будем беспокоиться о других нюансах вашей жизни: о вашем доме, аренде, о том, как вы зарабатываете достаточно денег, чтобы заплатить за пачку Kibble Product #19. Это связано с Образом жизни и Жильём, о которых вы узнаете больше на **стр 105**. А пока, краткая сводка вещей, которые, вероятно, уже есть у вас при себе или находятся где-то рядом с вами, когда вы начинаете свою жизнь в Найт-Сити.

Как Читать Таблицу Снаряжения

- **Название:** то, как мы обычно их называем. Существует множество брендов, это общее название.
- **Описание и информация:** подробное описание того, что это такое и что оно делает, как может быть использовано. Если существуют особые правила игры, касающиеся использования этого предмета, в этом разделе будет указано, где их найти. Полный список предметов, включая несколько не указанных здесь, и подробную информацию вы найдете на **стр. 352**.
- **Цена**: Сколько стоит предмет снаряжения в основной валюте Найт-Сити - евробаксах. Ценовая категория предмета указана под его стоимостью. См. раздел Покупка и продажа на **стр 385.**

Название	Описание и информация	Цена
Агент	Смартфон с самоадаптирующимся искусственным интеллектом. +2 к навыкам библиотекарь, +2 к гардероб и стиль. См. **СТ. 352**	100eb (Премиум)
Аэрогиппо	Платформа для доставки наркотиков и медикаментов в организм.	50eb (Ценное)
Маска-Противогаз	Полезен для удаления токсинов из воздуха.	20eb (Обычное)
Диктофон	Запись до 24 часов звука на одину щепку памяти.	100eb (Премиум)
Активные наушники	Компактная защита для ушей. Делает пользователя невосприимчивым к громким звукам	1,000eb (О. дорогое)
Бинокль	Удобно, чтобы смотреть в даль. Увеличение x2 или x3	50eb (Ценное)
Очки для брейнданса	Позволяет смотреть и испытывать на себе брейнданс	1,000eb (О. дорогое)
Детектор жучков	Передаёт звуковой сигнал в пределах 2м от подслушивающего устройств	500eb (Дорогое)
Сумка	Сумка для переноски вещей	20eb (Обычное)
Хим. анализатор	Может проверить химический состав вещества по базе данных образцов.	1,000eb (О. дорогое)
Компьютер	Ноутбук или стационарный ПК	50eb (Ценное)
Кибердека	Базовая дека для нетранинга на 7 слотов. См **СТР. 353**	500eb (Дорогое)
Одноразовый телефон	Можно звонить. При необходимости можно выбросить	50eb (Ценное)
Барабан-синтезатор	Может имитировать практически любой барабан. Требуется усилитель.	500eb (Дорогое)
Изолента	Бывает разных цветов. Есть, которая светится в темноте	20eb (Обычное)
Электрогитара /др. инструмент	Инструмент для создания музыки. Для электрических версий нужен усилитель	500eb (Дорогое)
Фонарик	Луч света на 100 метров. 10 часов без подзарядки	20eb (Обычное)
Пищевая палочка	Ужасная еда в форме батончика	10eb (Дешевка)
Светящаяся краска	Светящаяся в темноте аэрозольная краска	20eb (Обычное)

Название	Описание и информация	Цена
Глоустик	Освещает 4 метра. Работает 10 часов	10eb (Дешевка)
Пистолет-крюк	Стреляет веревкой на 30 метров. Не оружие	100eb (Премиум)
Наручники	Наручники. Чтобы сломать нужно иметь ТЕЛ >10.	50eb (Ценное)
Трекер (Маячек)	Может показывать месторасположение объекта на расстоянии до 1,5 км	500eb (Дорогое)
Складная кровать и спальный мешок	Самораскладывающаяся кровать со спальником	20eb (Обычное)
Упаковка Kibble	Упаковка Kibbl'a на 1 приём пищи	10eb (Дешевка)
Набор взломщика	Используется для взлома механических замков	20eb (Обычное)
Медсканер	Помогает находить болезни и травмы. +2 к первая помощь и парамедик	1,000eb (О. дорогое)
Сумка Медтеха	Полный медицинский набор в сумке	100eb (Премиум)
Щепка	Устройство хранения данных	10eb (Дешевка)
Сухпай	Самонагревающийся пакет для еды. Состоит из пластика и фольги	10eb (Дешевка)
Набор лич. гигиены	Всё, что нужно для чистоты	20eb (Обычное)
Карманный усилок	Может поддерживать 2 инструмента. Работает 6 часов на 1 заряде	50eb (Ценное)
Радар-детектор	Подает сигнал, если в пределах 100м есть радар	500eb (Дорогое)
АнтиРад. костюм	Защищает от радиации	1,000eb (О. дорогое)
Рация	Используется как наушник. Работает в пределах 1 км	100eb (Премиум)
Радио сканер/ Муз. проигрыватель	Слушайте популярную музыку или настраивайтесь на радиостанции в пределах 1 км	50eb (Ценное)
Сигнальная ракета	Освещает площадь в 100м в течении часа	10b (Дешевка)
Верёвка (60 м)	Нейлоновая веревка	20eb (Обычное)
Шифратор/ Дешифратор	Шифрует/дешифрует сообщения	500eb (Дорогое)
Умные очки	Очки с 2 слотами для кибернетической оптики	500eb (Дорогое)
Сумка Техника	Небольшая сумка с инструментами	500eb (Дорогое)
Техсканер	Помогает диагностировать технику. +2 к некоторым навыкам ТЕХ	1,000eb (О. дорогое)
Мультитул	Мультитул	100eb (Премиум)
Палатка и оборудование для кемпинга	Снаряжение для 1 человека	50eb (Ценное)
Флакон биотоксина	3d6 урона. противостоит"Сопротивление пыткам/наркотикам". Игнорирует броню	500eb (Дорогое)
Флакон с ядом	2d6 урона. противостоит"Сопротивление пыткам/наркотикам". Игнорирует броню	100eb (Премиум)
Видеокамера	Записывает 12 часов аудио и видео на 1 щепку	100eb (Премиум)
Очки виртуальности	Проецирует киберпространство поверх реального мира	100eb (Премиум)

СТИЛЬ

Культура, класс и мода — это разные вещи, Чумба. Мы включили эту таблицу, чтобы объяснить некоторые варианты одежды, которые вы увидите в описании для Уличных крыс и Эджраннеров.

ДАТА

Узнайте больше о том, что вы носите в 2045 году на СТР 327

	Штаны	Верх	Куртка	Обувь	Украше-ния	Зеркальные очки	Очки	Контакт-ные линзы	Шляпы
Bag Lady Chic *Бездомный, Оборванный, Бродяга, анти-фешн*	20eb (Обычное)	10eb (Дешевка)	20eb (Обычное)	20eb (Обычное)	20eb (Обычное)	20eb (Обычное)	10eb (Дешевка)	10eb (Дешевка)	10eb (Дешевка)
Gang Colors *Опасные, Жестокие, Мятежные*	50eb (Ценное)	20eb (Обычное)	50eb (Ценное)	20eb (Обычное)	50eb (Ценное)	20eb (Обычное)	20eb (Обычное)	10eb (Дешевка)	10eb (Дешевка)
Generic Chic *Стандартный, Цветной, Модульный*	50eb (Ценное)	20eb (Обычное)	50eb (Ценное)	20eb (Обычное)	50eb (Ценное)	20eb (Обычное)	20eb (Обычное)	10eb (Дешевка)	10eb (Дешевка)
Bohemian *Народный, Ретро, Фристайл*	50eb (Ценное)	20eb (Обычное)	50eb (Ценное)	50eb (Ценное)	100eb (Премиум)	50eb (Ценное)	50eb (Ценное)	10eb (Дешевка)	10eb (Дешевка)
Leisurewear *Комфорт, Ловкость, Атлетизм*	100eb (Премиум)	20eb (Обычное)	100eb (Премиум)	50eb (Ценное)	100eb (Премиум)	50eb (Ценное)	50eb (Ценное)	20eb (Обычное)	50eb (Ценное)
Nomad Leathers *Вестерн, Грубая, Племенная*	100eb (Премиум)	20eb (Обычное)	100eb (Премиум)	100eb (Премиум)	100eb (Премиум)	50eb (Ценное)	50eb (Ценное)	20eb (Обычное)	100eb (Премиум)
Asia Pop *Яркая, Костюмированная, Молодежная*	100eb (Премиум)	20eb (Обычное)	100eb (Премиум)	100eb (Премиум)	100eb (Премиум)	100eb (Премиум)	100eb (Премиум)	100eb (Премиум)	100eb (Премиум)
Urban Flash *Яркая, Технологичная Уличная*	100eb (Премиум)	20eb (Обычное)	100eb (Премиум)	100eb (Премиум)	100eb (Премиум)	100eb (Премиум)	100eb (Премиум)	100eb (Премиум)	100eb (Премиум)
Businesswear *Лидерство, Осанка, Авторитет*	500eb (Дорогое)	50eb (Ценное)	500eb (Дорогое)	500eb (Дорогое)	5,000eb (Роскошь)	500eb (Дорогое)	500eb (Дорогое)	100eb (Премиум)	500eb (Дорогое)
High Fashion *Эксклюзив, Дизайнер, Кутюр*	1,000eb (О. дорогое)	500eb (Дорогое)	1,000eb (О. дорогое)	5,000eb (Роскошь)	5,000eb (Роскошь)	1,000eb (О. дорогое)	1,000eb (О. дорогое)	1,000eb (О. дорогое)	5,000eb (Роскошь)

▶ Как мне получить свой стаф: снаряжение ◀

По версии уличных крыс (Шаблоны) и Эджраннеров (Быстро и грязно)

Как и характеристики, навыки, оружие и броня, ваш внешний вид и стиль также предопределены с самого начала для "Уличных крыс" и "Эджераннеров". Однако, когда вы перейдете к разделу правил "Ночной рынок" (**стр. 340**), у вас появится возможность покупать дополнительную экипировку по мере развития вашего персонажа. Чтобы узнать, какое снаряжение имеет ваш персонаж, посмотрите в таблицу ниже в колонке с нужной вам ролью. Обратите внимание, что иногда вам может быть предложен выбор между двумя или более вариантами (например: Найдёмся! или Стиратель). Выбирайте один и только один вариант.

УЛИЦА

Список снаряжения
СТР 99
Список стилей
СТР 102
Следующий шаг: Образ жизни и жильё
СТР 105

ЭДЖ

Список снаряжения
СТР 99
Список стилей
СТР 102
Следующий шаг: Образ жизни и жильё
СТР 105

Рокербой Снаряжение	Соло Снаряжение	Нетраннер Снаряжение	Техник Снаряжение	Медтехник Снаряжение
Агент Светящаяся краска x5 Карманный усилитель (AMP) Радио сканер/музыкальный проигрыватель Видеокамера Generic Chic: куртка, украшения x3, топ x4 Leisurewear: ювелирка, очки, обувь Urbanflash: штаны, верх Компьютер Электрогитара *ИЛИ* детектор жучков	Агент Leisurewear: обувь x2, куртка x3, очки, штаны x2, верх x2	Агент Кибердека (7 слотов) Очки виртуальности Доспехи Меч Найдёмся *или* Стиратель Меч *или* Висп Червь *или* Меч Generic Chic: верх x10 Leisurewear: обувь x2, ювелирка, штаны x2 Urbanflash: куртка	Агент Маска-Противогаз Одноразовый телефон Клейкая лента x5 Фонарик Сигнальная ракета x6 Сумка с инструментами Generic Chic: штаны x8, верх x10 Leisurewear: обувь x2	Агент Аэрогиппо Наручники Фонарик Generic Chic: куртка x3 Светящаяся краска Сумка медтеха Leisurewear: обувь, штаны x3, Верх x5

Медиа Снаряжение	Законник Снаряжение	Корпорат Снаряжение	Фиксер Снаряжение	Кочевник Снаряжение
Агент Диктофон Бинокль Одноразовый телефон x2 *или* Пистолет-крюк Фонарик Компьютер Радио сканер/музыкальный проигрыватель Шифратор/Дешифратор Видеокамера Generic Chic: обувь, штаны, верх Leisurewear: куртка Urbanflash: очки	Агент Фонарик Наручники x2 Рация Сигнальная ракета Generic Chic: куртка, штаны x2, верх x3 Leisurewear: обувь x2, куртка x2, штаны x2, очки, верх x2	Рация x4 Шифратор/Дешифратор Businesswear: обувь, куртка, штаны, очки, верх, ювелирные изделия x2	Агент Детектор жучков Компьютер Одноразовый телефон x2 Generic Chic: контактные линзы, ювелирка Urbanflash: обувь, куртка, штаны, верх Leisurewear: очки	Агент Маска-Противогаз Скотч Фонарик Пистолет-крюк Складная кровать и спальный мешок Сумка медтехника Рация x2 Веревка Гаечный ключ (или любой другой инструмент) Палатка и снаряжние Bohemian: ювелирка Nomad Leathers: верх x4, обувь x2, куртка, шляпа

▶ Как вы получаете свой стаф: Оружие, Броня, Снаряжение, и Киберимпланты ◀

Для метода "Полный пакет" (калькуляция)

КАЛЬК

Следующий шаг: Образ жизни и жильё

СТР 105

Как с характеристиками и навыками, персонажи полного пакета имеют гораздо большую свободу действий при выборе оружия, брони и снаряжения. **Вы получаете 2 550 евробаксов (eb) на покупку любого оружия, брони, снаряжения и киберимплантов.** Просто ходите по спискам и делайте покупки. Имейте в виду, что в следующем разделе "Создания персонажа" вы будете покупать киберимпланты, поэтому не забудьте оставить денег на эти важные покупки. Полный список оружия, брони, снаряжения и киберимплантов можно найти в разделе "Ночной рынок" на **стр. 340.** Считайте, что вы на рынке в игре и у вас есть eb. Все, что вы не потратили, остаётся у вас.

Вот где смотреть снаряжение по разделам:

Оружие ..... **СТР 91**
Броня ..... **СТР 96**
Снаряжение ..... **СТР 99**
Стиль ..... **СТР 102**
Киберимпланты ..... **СТР 110**
Полный список всего ..... **СТР 340**

Совет: Просмотрите все разделы, посвященные оружию, броне, киберимплантам и снаряжению, прежде чем закупаться. Составьте список, прежде чем тратить свои с трудом заработанные евробаксы, а уже потом купите то, что вам нужно. Если вы не хотите тратить все деньги, вы можете забрать с собой, что останется от этой кучи денег

Например: *Джей выяснил, что он хочет купить на свои 2,550eb.*

Название	Цена
Нейролинк (Киберимлант)	500eb
Сандвистан (Киберимлант)	500eb
Штурмовая винтовка	500eb
Тяжелый ПП	100eb
Тяжелое оружие ближнего боя	100eb
Лёгкий бронекостюм (Тело)	100eb
Лёгкий бронекостюм (Голова)	100eb
Стандартные пистолетные боеприпасы x 100	100eb
Стандартные винтовочные боеприпасы x 100	100eb
Светошумовая граната	100eb
Дымовая граната x2	100eb
Бинокль	50eb
Одноразовый телефон	50eb
Палатка и оборудование для кемпинга	50eb
Сумка!	20eb
Фонарик	20eb
Складная кровать и спальный мешок	20eb
Набор личной гигиены	20eb
Верёвка (60 метров)	20eb

Итого потрачено: 2550eb

▶ Бесплатные моды для персонажей с полным пакетом ◀

В дополнение к оружию, броне, снаряжению и киберимплантам для создания персонажа по системе полного пакета вы получаете **дополнительные 800eb**, которые можно потратить только на **Стиль** или **Стилевые импланты**. Все, что вы не потратите, сгорает.

Например: в соответствии со своим образом Соло, Джей решает носить одежду в стиле Кочевника.

Предмет	Цена
Кожанные штаны Кочевника *(прочные усиленные джинсы)*	100eb
Кожанный верх Кочевника *(джинсовый пуловер с локтевыми заплатками)*	20eb
Кожанная куртка Кочевника *(с тяжелой бахромой)*	100eb
Кожанные ботинки Кочевника *(Ковбойские сапоги)*	100eb
Зеркальные очки *(Классические зеркальные авиаторы)*	50eb
ЭМИ-нить (Стилевой имплант)	10eb

Итоговая стоимость: 380eb

Не потрачено (и сгорело): 420eb

Образ Жизни и Жильё

При генерации персонажа, если вы не корпорат, вы начнете жить в арендованном грузовом контейнере, либо в перенаселенном пригороде города, либо в зоне боевых действий, и вести не слишком роскошный образ жизни с Kibble-паком. См. **стр. 377** для получения информации о вашем образе жизни и его последствиях. Первый месяц аренды и Kibble бесплатны, Чумба, но 1-го числа следующего месяца ты должен 1100eb, или тебя выселят 2-го числа.

С другой стороны, если ты корпоративный управленец, ты будешь жить бесплатно в корпоративном канапте в корпоративной зоне и вести комфортный образ жизни в хороших условиях, которые уже оплачены в этом месяце. См. **стр. 377** для получения информации о вашем стиле жизни, что она из себя представляет. Вам не нужно платить за жилье, потому что вы лучше других людей, но поддержание "кайфового" образа жизни будет обходиться вам в 600eb первого числа каждого месяца.

У кочевников есть еще один вариант жилья, благодаря их способности Мото. См. **стр. 165**.

Например: Соло, персонаж Джея, начинает игру в грузовом контейнере, ведя образ жизни "Kibble-пак". Первый месяц он его получает бесплатно. После этого ему придется платить за жилье или его выгонят (или переехать в лучшее или худшее место), а затем купить еще один месяц образа жизни или умереть с голоду.

ДАЛЕЕ: ВАШИ КИБЕРИМПЛАНТЫ

Время чипануться, Чумба.

Последний шаг в создании персонажа — получение киберпрограмм. В Красное Время киберимпланты повсюду и все используют их по-разному. Прежде чем вы выберете свой яд, давайте заглянем в клинику к риперу и посмотрим, на что вы подписываетесь.

УЛИЦА
Образ жизни и жильё
СТР 105
Следующий шаг: Киберимпланты
СТР 117

ЭДЖ
Образ жизни и жильё
СТР 105
Следующий шаг: Киберимпланты
СТР 117

КАЛЬК
Образ жизни и жильё
СТР 105
Следующий шаг: Всё готово, чумба!

Вы отдаете всего себя окружающему миру, позвольте Киббу вернуть частичку этого.

12 креотических аминокислот и микроэлементов, которые, как доказано, восстанавливают молекулярные волокна ваших мышц сильнее, быстрее и лучше.

Теперь со вкусом KIWI

continental Brands

THE KIWI
KIBBLE
испытайте экзотику

Дисклеймер
Не более одной порции в день. Если вы испытываете тошноту или понос, обратитесь к своему врачу за медицинской помощью.

ТЕПЕРЬ ГОВОРИТЕ В ДВА РАЗА БЫСТРЕЕ С НУРА™ (НЕЙРО УСКОРИТЕЛЬ РАБОТЫ АГЕНТА)

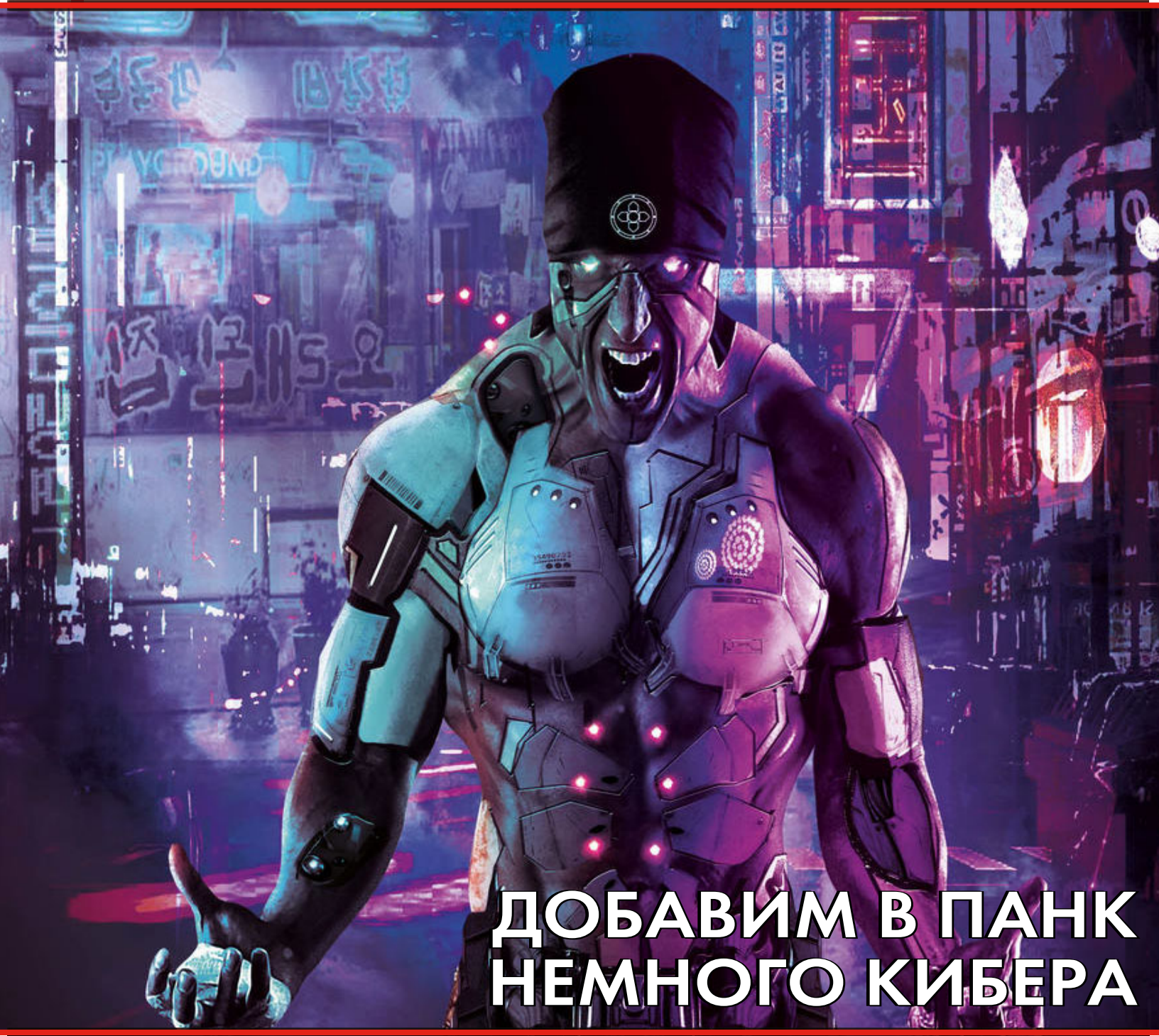
ZIGGURAT
ZCHAT

Хей йоу, чумба, давай поболтаем в ZCHAT :)

ПОКА ДРУГИЕ СПЯТ, ВЫ МОЖЕТЕ ОБЩАТЬСЯ ВСЮ НОЧЬ НАПРОЛЕТ! ПРЯМО КАК КИБЕРСОВА

НАЗВАНО ЛУЧШИМ МЕССЕНДЖЕРОМ ПО ВЕРСИИ НАЙТ-СИТИ TODAY NEWS

BY NEIL BRANQUINHO



ДОБАВИМ В ПАНК НЕМНОГО КИБЕРА

"Ты можешь быть крут. Или ты можешь быть мертв. Но чем больше ты вставишь, насколько сильнее ты прокачаешь мясо, с которым ты родился, тем лучше ты станешь. И это уменьшит шансы оказаться на мертвой стороне уравнения".

Дамьен
Техник

ПЕРЕД ТЕМ, КАК МЫ НАЧНЁМ...

Для начала давайте проясним одну штуку: это ***кибер-снаряжение***. Не ***кибер-шмотки***. Кибер-шмотки — это то, что можно снять. Вы просто носите их, чомбатта. Вы — турист. Вы еще не ходите по Грани.

Киберoборудование — это различные виды "железа", которые вживлены в ваше тело или частично заменяют его. Это то, с чем вы живете. Вы воспринимаете их как часть своего тела так, как никогда не будет восприниматься ваш любимый пиджак. Это как ваше сердце, или руки, или гениталии. Когда вы их устанавливаете, вы делаете важный вклад. Вы заменяете или улучшаете то, с чем вы родились. Это и есть пребывание на Грани.

Поняли? Хорошо...

Во-первых, забудьте все, что вы когда-либо думали о киборгах. Все. Это Темное Будущее — Красное Время. Даже если линии снабжения не работают, магазины разграблены, и вам приходится покупать все на Ночных рынках, современный киборг по-прежнему стремится быть стильным. Кибернетический дизайн ориентирован на быстрый, динамичный образ жизни. Будь то имплантированные в нервную систему чипы памяти для усиления кулаков или биоинженерные мини-оружия для личной защиты, киборг Красного Времени всегда находится на передовой высокотехнологичной жизни.

Стиль важнее функционала

При этом не обязательно выглядеть, как ходячий танк. Киберoборудование должно быть более изящным — не очевидным. Вам придется объединить свои новые технологические гаджеты в единое целое. В Городе вы либо хищник, либо добыча, и чем быстрее вы научитесь стирать грань между этими двумя категориями, тем дольше сможете выжить.

В этом вся суть: выживание.

Кибермода

Сейчас "стильно, модно, молодёжно", когда в ваше тело вживляют высокие технологии. Если вы можете себе это позволить, у вас наверняка есть хотя бы пара "модификаций": несколько чипов, установленных в вашей нервной системе для взаимодействия с компьютером, напоминания о назначенных встречах и улучшения результатов в киберболе. Если вы киберспортсмен, у вас, есть интерфейсные разъемы для ментального управления компьютерами и автомобилями. Возможно, ваши глаза — это кибероптика с записью и трендовым оттенком радужки (в этом году в моде полихром), или вы улучшили свой слух, чтобы собирать сплетни. Хотя в Красное время этот тип киберoборудования встречается реже.

Если ваша работа связана с охранными или боевыми действиями (а большинство профессий в наше время имеют хотя бы какой-то боевой аспект), у вас наверняка есть два или три вида боевых чипов, а также разъемы для смартгана. Как у Соло, у вас может быть заменена рука или нога на киберконченость, в которой вы прячите различные инструменты и оружие, а также дает преимущество в скорости и силе. И даже если ваша работа технически не связана с насилием, уверены, что вы не будете бродить по улицам без какой-нибудь гадости, имплантированной в ваше тело. "Лучше имплантироваться, чем потом пожалеть", - вот что говорит об этом Улица.

Поэтому, как киберпанк, вы хотите заполучить в свои руки лучшее из этой захватывающей и дорогой техники. И "дорогая" — это подходящее слово. В среднем, прокачанный Персонаж с двумя киберглазами (прицел и ИК-зрение), ускорителем, одной суперхромированной рукой с пистолетом-пулеметом 25 калибра, личным разъёмом и щепками для драки, вождения и первой помощи — это инвестиции в тысячи евробаксов. Если, конечно, вы вообще сможете найти всё это. Была война, чумба, некоторые из лучших вещей были припрятаны или просто разорваны на части в корпоративных битвах в городских зонах.

Конечно, амбициозный панк уже знает как минимум двадцать способов (большинство из них нелегальные) собрать такую мизерную сумму. И у него есть связи, чтобы достать их на Ночных рынках.

Но прежде, чем начнёте чиповаться, обсудим 1 нюанс

КИБЕРПСИХОЗ

Киберпсихоз — диссоциативное расстройство, которое возникает, когда человек с психопатическими наклонностями усиливает себя с помощью кибернетики до такой степени, что больше не видит в себе и других полноценные

ДАТА

Больше информации про киберпсихоз в игровом процессе

СТР 230

разумные организмы, а просто набор заменяемых частей. Общие симптомы киберпсихоза включают отсутствие самосохранения, полное пренебрежение к другим, импульсивность и взрывное поведение.

Давайте проясним это с самого начала: если у вас уже есть эти глубинные психологические проблемы (в игре представлено очень низкой Эмпатией), то вы, скорее всего, будете первым кандидатом на киберпсихоз).

Установка киберпрограмм - не единственный путь к такому психическому срыву. Сильные и/или ужасные события и ситуации также могут истощить вашу Человечность. И, к сожалению, Эджраннеры регулярно сталкиваются с такими ситуациями. Это то, что контролирует ваш ГМ, он часто может приложить ***стоимость человечности*** к событию или ситуации (например, когда вы натыкаетесь на стаю мусорщиков, поедающих младенца: потеря человечности не менее 6 очков).

Делаем Кибер — Безопасным

С другой стороны, не все киберимпланты и аугментации способствуют развитию киберпсихоза. В Красное Время люди, потерявшие часть себя или родившиеся без них, имеют возможность приобрести импланты медицинского назначения (**стр. 226**), которые функционируют только как замена и не влияют на человечность. Медицинские импланты имеют терапевтическое назначение. Аналогично, люди, проходящие операцию по изменению пола или другие формы модификации тела, называется Бодискульптинг (**стр. 226**), не теряют человечность. Только киберимпланты для замены совершенно функциональных частей тела или улучшения тела сверх человеческой природы, могут подтолкнуть человека к началу киберпсихоза. Но даже в этом случае есть некоторые терапевтические возможности (**стр. 229**).

Психо-Отряд

Киберпсихоз всегда был большой проблемой в Темном будущем. Хотя терапия, финансируемая государством, является одним из решений проблемы, самое сложное — это привести пациента в кабинет психолога. Что делать, когда бронированный, кибернетизированный до зубов маньяк начинает убивать людей направо и налево? Если вы — правительство, вы организуете специальный отряд профессиональных полицейских с единственной задачей: находить, обезвреживать или убивать киберпсихов-убийц. Если же правительства не осталось, то местные жители, скорее всего, сами создадут свою собственный вооруженный психо-отряд и будут преследовать вашу задницу, конечно же, без ордера.

Психо-отряды — обычное явление для большинства городских и пригородных полицейских управлений, они носят такие названия, как C-SWAT (Cybernetic Special Weapons & Tactical Squad), PSYCHE-DIV, CYB-Enforcement и MAX-TAC (Maximum Force Tactical Division). Вооруженные лучшей броней, коммуникациями и транспортными средствами, большинство из них имеют на вооружении оружие, начиная с легких пушек и далее по нарастающей. По своей природе они не очень приятные люди.

Теперь вы в курсе. Сохраняйте осторожность. Защищайте свой разум.

BY RICHARD BAGNALL

КИБЕРОБОРУДОВАНИЕ

Кибертехнологии и Уличное Киберснаряжение

ДАТА

Списки тут являются не полными. Все правила киберпрограмм вы найдете, начиная со страницы СТР 358

Кибертехнологии можно приобрести практически везде. Некоторые медицинские процедуры просты: хирургия уровня "вставил и пошёл" с небольшими установками проводятся в любых клиниках торговых центров ("Бодишоп", "Фэшн/Фьюжн" и "Детали и программы" — три популярных сетевых магазина), которые еще существуют, или в медицинских центрах (Docs R Us™). Эти операции похожи на прокалывание ушей. Вы даже можете получить обновления или модификации, подключаемые к старому оборудованию по цене новых деталей, что позволяет вам начать с малого (так сказать "голодранец" или "эконом-вариант") и добавлять по мере возможностей.

Вы не можете устанавливать киберпрограммы, если получаете связанную с ними критическую травму.
Более подробную информацию см. на стр. 220.

Подробнее: типы киберснаряжения

Существует **8 типов** киберснаряжения.
Стилевое: импланты, которые вы устанавливаете для личного украшения. Список см. на **стр. 111**.
Нейроинтерфейсное: импланты, которые вы устанавливаете для улучшения или расширения ваших умственных способностей. Список см. на **стр.112**.
Кибероптика: импланты, которые вы устанавливаете для улучшения визуальных способностей. Список см. на **стр. 112**.
Кибераудио: импланты, которые вы устанавливаете для улучшения слуха и слуховых способностей. Список см. на **стр. 113**.
Внутренние киберимпланты: имплантируются в ваше тело и работают как органы или соматические улучшения. Список см. на **стр. 114**.
Внешние киберимпланты: устанавливаются в кожу, на кожу, поверх кожи или непосредственно через нее. Список см. на **стр. 114**.
Кибер-конечности: кибернетические руки или ноги, которые могут быть дополнены различными конечностями, покрытиями или функциями. Список см. на **стр. 115**.
Боргирование: импланты, полностью заменяющие большую часть тела кибернетикой, которые дополнены кибероптикой, аудиосистемой, протезами или другими киберустройствами. Список см. на **стр. 116**.

Как читать таблицу киберснаряжения

Все киберпрограммы определяются по пяти показателям: **Название, Установка, Описание, Стоимость** и **ПЧ** (Потеря Человечности).
Название: распространённое уличное название киберимпланта.
Установка: где вы можете его установить. Операция установки всегда включена в покупку импланта без дополнительной оплаты, в том числе и при генерации персонажа.

- **Молл** означает, что вы можете установить буквально в любом торговом центре или магазине биомодов на углу улицы. Это эквивалент прокалывания ушей в 1900-х годах. Сейчас их не так много, как в 2020-х годах.
- **Клиника** означает настоящую медтехнику в медицинской хирургической клинике. Большинство установок автоматизировано, но для использования этого оборудования нужен опытный врач. Сюда относятся большинство рипердоков.
- **Госпиталь** означает, что работа требует серьезной хирургии и медтехника, способного выполнять такую работу. Также требуется полноценная больница или ближайший эквивалент, что встречается относительно редко.

Описание: описание киберимпланта, его игровой механики, необходимых условий и того, что о нём известно на Улице. Преимущества от нескольких установок 1 и того же импланта не суммируются, если не указано иное. Для подробной информации о предмете перейдите **на стр. 358**.

Слоты опций: в большинстве киберимплантов имеется основная часть, которая является "переходником" для установки других имплантов этого типа. Этот "переходник" имеет ряд слотов для опций, которые могут быть заполнены другими имплантами. Если не указано иное, для большинства опций требуется один слот в основной части или в данной категории. Если тип киберимпланта требует основную часть, он будет указан перед списком своих опций. В случае со Стилевыми имплантами, Внутренними и Внешними киберимплантами, основная часть отсутствует, но вы все равно можете имплантировать только 7 опций киберимплантов.

Цена: сколько стоит имплант в основной валюте Найт-Сити — евробаксах. Ценовая категория предмета указана ниже его стоимости. См. раздел Покупка и продажа на **стр. 385**.

ПЧ (Потеря человечности): показатель как сильно установка этого импланта повлияет на вашу психику. При генерации персонажа потеря человечности задается заранее. ***После* генерации персонажа потеря человечности определяется кубиками в количестве указанной в таблице.**

▶ Стилевые импланты (7 слотов доступно)

Название	Установка	Информация	Цена	ПЧ
Биомонитор	Молл	Подкожный имплант, показывающий состояние органов. Можно связать с агентом	100eb (Премиум)	0 (нет)
Химкожа	Молл	Красители и пигменты навсегда меняют оттенок кожи. Дает +2 к Уходу за собой, если установлены техноволосы	100eb (Премиум)	0 (нет)
ЭМИ-нить	Молл	Тонкие серебристые линии по всему телу ввиду кругов	10eb (Дешевка)	0 (нет)
Светящиеся тату	Молл	Подкожные мягкие пластинки, сохраняющие свет и проецирующие разные татуировки. Даёт +2 к Гардеробу и стилю если у пользователя 3 и более тату	100eb (Премиум)	0 (нет)
Изменчивые Такты	Молл	Линзы, меняющие цвет, имплантированные в глаз	100eb (Премиум)	0 (нет)
Подкожные Часы	Молл	Подкожные светодиодные часы	100eb (Премиум)	0 (нет)
Техноволосы	Молл	Цветные светоизлучающие искусственные волосы. +2 к Уходу за собой, если установлено вместе с Химкожей	100eb (Премиум)	0 (нет)

ДАТА

Полное описание стилевых имплантов на СТР 358

Выбери для меня ~~ПРИЧЕСКУ~~ и ~~ЦВЕТ~~ волос. Обратись к Юр, Мичико Сандерсон и Мазу Деспайру за идеями и референсами. Сопоставь их с тем, что ~~ПОПУЛЯРНО~~ в Найт-Сити Пульс. И отправь ~~СПЕЦИФИКАЦИИ~~ прямо на мои техноволосы, пока я в душе.

— НАЙТИНГЭЙЛ

к своему агенту

Нейронные имплантаты [Основная часть: Нейроинк]

ДАТА

Полное описание нейроимплантов смотрите на СТР 359

Название	Установка	Информация	Цена	ПЧ
Нейролинк	Клиника	Проводная искусственная нервная система. Требуется для использования нейроимплантов и смартлинка. **Имеет 5 слотов опций**	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Записыватель брейндансов	Клиника	Записывает действия пользователя на щепку или внешнее устройство. **Требует нейролинк.**	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Разъем для щепок	Клиника	Разъём установленный сзади на шее. Требуется для использования всех щепок. **Требует нейролинк.**	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Личный порт	Клиника	Вилка на запястье или голове, чтобы подключаться к устройствам. **Требует нейролинк.**	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Керезников	Клиника	Ускоритель. Добавляет +2 к Инициативе. Одновременно можно установить только 1 ускоритель. **Требует нейролинк.**	500eb (Дорогое)	14 (4d6)
Сандвистан	Клиника	Ускоритель. Активируется действием, добавляет +3 к инициативе на 1 минуту. Имеет период охлаждения 1 час. Одновременно можно установить только 1 ускоритель. **Требует нейролинк.**	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Химический анализатор	нет	Щепка. Проверяет вещество на точный химический состав и сравнивает с базой данных **Требует разъём для щепок.**	500eb (Дорогое)	3 (1d6)
Щепка памяти	нет	Хранилище данных. Пользователь получает доступ к данным на ней	10eb (Дешевка)	0 (N/A)
Усилитель Обоняния	нет	Щепка. Пользователь может использовать навык отслеживания. **Требует разъём для щепок.**	100eb (Премиум)	7 (2d6)
Редактор боли	нет	Щепка. Пользователь игнорирует штрафы от сильного ранения. **Требует разъём для щепок.**	1,000eb (О. дорогое)	14 (4d6)
Щепка навыка	нет	Щепка. У пользователя есть определённый навык 3го уровня. Если навык уже не 3+ уровня.Щепки сложных навыков (x2) стоят в 2 раза дороже. **Требует разъём для щепок.**	500eb (Дорогое) *или* 1,000eb (О. дорогое)	7 (2d6)
Тактильное усиление	нет	Щепка. Пользователь может обнаружить движение в пределах 20 м, положив руку на поверхность. **Требует разъём для щепок.**	100eb (Премиум)	7 (2d6)

Кибероптика [Основная часть: Киберглаз]

ДАТА

Полное описание Кибеоптики на СТР 360

Название	Установка	Информация	Цена	ПЧ
Киберглаз	Клиника	Заменяет мясной глаз. **Каждый глаз имеет 3 слота.** Некоторые опции должны быть сопряжены (приобретены дважды и установлены в разных глазах, ПЧ рассчитана на каждую одну покупку).	100eb (Премиум)	7 (2d6)
Анти-ослепление	Молл	Пользователь невосприимчив к слепоте и другим эффектам, вызванным опасными вспышками. **Требуется 2 киберглаза и сопряжение.**	100eb (Премиум)	2 (1d6/2)
Хирон	Молл	Проецирует крошечный экран в обычное зрение. **Требует Киберглаз.**	100eb (Премиум)	2 (1d6/2)
Сдвиг цвета	Молл	Вносит изменение в цвет глаза или рисунка. **Требует Киберглаз.**	100eb (Премиум)	2 (1d6/2)
Дартган	Клиника	Дротикомёт с одним выстрелом в обойме, спрятанный в киберглазе. **Требует Киберглаз и занимает 3 слота опций.**	500eb (Дорогое)	2 (1d6/2)
Усилитель картинки	Молл	Добавляет +2 к проверкам восприятия, чтения по губам, сокрытия/обнаружение объекта. **Требуется 2 киберглаза и сопряжение.**	500eb (Дорогое)	3 (1d6)

Название	Установка	Информация	Цена	ПЧ
Слабое освещение /ИК/УФ	Молл	Снимает штрафы, накладываемые темногой,: дымом, туманом и т.п. **Требуется сопряжение и 2 слота опций на каждый**	500eb (Дорогое)	3 (1d6)
МикроОптика	Клиника	Микроскоп, увеличение до 400х. **Требует киберглаз.**	100eb (Премиум)	2 (1d6/2)
МикроВидео	Клиника	Камера в глазу.Записывает видео и аудио на стандартную щепку памяти или связанный агент. **Требует киберглаз, занимает 2 слота опций.**	500eb (Дорогое)	2 (1d6/2)
Детектор радиации	Клиника	Отображает в пределах 100м от пользователя радиацию в виде голубого свечения над её источником. **Требует киберглаз.**	1,000eb (О. дорогое)	3 (1d6)
Тактический прицел	Клиника	Даёт +1 к проверке Прицельного выстрела. **Требует киберглаз.**	500eb (Дорогое)	3 (1d6)
ТелеОптика	Клиника	Позволяет видеть детали на расстоянии 800м. +1 к прицельному выстрелу по цели на расстоянии 51м или дальше. **Требует киберглаз.**	500eb (Дорогое)	3 (1d6)
Виртуальное зрение	Молл	Проецирует изображения киберпространства на реальный мир. **Требуется 2 киберглаза и сопряжение.**	100eb (Премиум)	2 (1d6/2)

▶ Кибераудио [Основная часть: Комплект Кибераудио]

Название	Установка	Информация	Цена	ПЧ
Комплект Кибераудио	Клиника	**Имеет 3 слота.** Может быть установлен только 1.	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Усиленный слух	Молл	+2 к навыку Восприятия для проверок, слуха. **Требует Комплект Кибераудио.**	100eb (Премиум)	3 (1d6)
Аудио рекордер	Клиника	Записывает звук на щепку или агент. **Требует Комплект Кибераудио.**	100eb (Премиум)	2 (1d6/2)
Детектор жучков	Молл	Пищит в 2х метрах от подслушивающих устройств. **Требует Комплект Кибераудио.**	100eb (Премиум)	2 (1d6/2)
Трекер маячка	Клиника	Следит за связанным маячком на расстоянии до 1 мили. **Требует Комплект Кибераудио.**	100eb (Премиум)	2 (1d6/2)
Внутренний агент	Молл	Полнофункциональный агент внутри вас. Подключается к Киберглазу с Хироном. Либо, только аудио. **Требует Комплект Кибераудио.**	100eb (Премиум)	3 (1d6)
Демпфер	Молл	Пользователь становится невосприимчив к громким звукам. **Требует Комплект Кибераудио.**	100eb (Премиум)	2 (1d6/2)
Коммуникатор (Рация)	Молл	Позволяет общаться по рации в радиусе 1 мили. **Требует Комплект Кибераудио.**	100eb (Премиум)	2 (1d6/2)
Радиосканер/ проигрыватель	Клиника	Проигрывает музыку из Дата Пулов или с щепки, либо сканирует радиочастоты в пределах мили. **Требует Комплект Кибераудио.**	Costly (50eb)	2 (1d6/2)
Радар детектор	Клиника	Подает звуковой сигнал при обнаружении радара в радиусе 100 м. **Требует Комплект Кибераудио.**	500eb (Дорогое)	2 (1d6/2)
Шифратор/ Дешифратор	Молл	Позволяет шифровать исходящие сообщения и расшифровывать входящие. **Требует Комплект Кибераудио.**	100eb (Премиум)	2 (1d6/2)
Анализатор голосового стресса	Молл	+2 к навыкам восприятия и допроса. **Требует Комплект Кибераудио.**	100eb (Премиум)	3 (1d6)

ДАТА

Вся информация о Кибераудио СТР 361

Внутренние киберимпланты (7 слотов доступно)

ДАТА

Вся информация о внутренних имплантах

СТР 362

Название	Установка	Информация	Цена	ПЧ
АудиоВокс	Клиника	Вокальный синтезатор. +2 акт. мастерство и игра на инстр. во время пения.	500eb (Дорогое)	3 (1d6)
Контрацептив	Молл	Предотвращает беременность.	10eb (Дешевка)	0 (нет)
Усиленные антитела	Молл	После стабилизации востанавливает ТЕЛ х 2 в день при отдыхе	500eb (Дорогое)	2 (1d6/2)
Киберзмея	Госпиталь	Очень Тяжелое оружие ближнего боя, установленное в пищеводе. Может быть спрятано без проверки	1,000eb (О. дорогое)	14 (4d6)
Жабры	Госпиталь	Позволяет дышать под водой	1,000eb (О. дорогое)	7 (2d6)
Искусственные мышцы и усиленные кости	Госпиталь	Увеличивает ТЕЛ на 2. Так же увеличивает ПЗ и спасброски от смерти. Можно установить несколько раз. Не может увеличить ТЕЛ выше 10	1,000eb (О. дорогое)	14 (4d6)
Независимая подача воздуха	Госпиталь	Содержит воздух на 30 минут. Пополнить резервуар можно из окружающего воздуха, занимает 1 час.	1,000eb (О. дорогое)	2 (1d6/2)
Полуночница™ Сексуальный имплант	Клиника	Будь Венерой, будь огнем. Будь желанием.	100eb (Премиум)	7 (2d6)
Мр. Перчик™ Сексуальный имплант	Клиника	Всю ночь, каждую ночь. И они никогда не узнают.	100eb (Премиум)	7 (2d6)
Назальные фильтры	Клиника	Пльзователь невосприимчев к воздействию токсичных газов, дыма и всех других опасностей, которые вдыхает.	100eb (Премиум)	2 (1d6/2)
Радар/ Сонар	Клиника	Постоянно сканирует местность в радиусе 50 метров. Не может сканировать за укрытиями.	1,000eb (О. дорогое)	7 (2d6)
Связывание токсинов	Клиника	+2 к навыку сопротивления пыткам/наркотикам.	100eb (Премиум)	2 (1d6/2)
Вампиры	Клиника	Лёгкое оружие ближнего боя отличного качества имплантированное в рот. Можно спрятать. Пользователь может добавить яд или биотоксин.	500eb (Дорогое)	14 (4d6)

ДАТА

Информация о качестве оружия на

СТР 342

Внешние Киберимпланты (7 слотов доступно)

ДАТА

Полная информация о Внешних Киберимплантах

СТР 364

Название	Установка	Информация	Цена	ПЧ
Скрытая кобура	Клиника	Может хранить оружие внутри тела. Оно может быть скрыто без проверки.	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Тканекожа	Госпиталь	Бронированное тело и голова с ОС 7. Не складывается с бронёй. Может быть поломано. Востанавливает 1 SP в день отдыха.	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Подкожная броня	Госпиталь	Бронированное тело и голова с ОС 11. Не складывается с бронёй. Может быть поломано. Востанавливает 1 SP в день отдыха.	1,000eb (О. дорогое)	14 (4d6)
Подкожный карман	Клиника	Карман размером 5x10 см с молнией Realskinn™. Содержимое можно успешно скрыть без проверки.	100eb (Премиум)	3 (1d6)

Киберконечности (Основная часть: Киберрука или Кибернога)

Название	Установка	Информация	Цена	ПЧ
Киберрука	Госпиталь	Замена руки. **Имеет 4 слота опций.** Поставляется со стандартной рукой которая не вызывает ПЧ и не занимает слот Киберруки.	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Стандартная рука	Клиника	Стандартная кибернетическая рука. Может быть установлена в мясную руку.	100eb (Премиум)	2 (1d6/2)
Большие костяшки	Клиника	Бронированные суставы. Ср. ор. бл. боя, можно спрятать без проверки. **Можно установить как единственный киберимплант в мясной руке.**	100eb (Премиум)	3 (1d6)
Кибердека	Клиника	Кибердека, установленная в Киберруку. **Требует Киберруку и занимает 3 слота.**	500eb (Дорогое)	3 (1d6)
Рукохват	Клиника	Можно выстрелить на 30 м, рука крепко прикрепится к любой надежной поверхности. Не может быть оружием. **Требует Киберруку.**	100eb (Премиум)	3 (1d6)
Медсканер	Клиника	Медсканер в Киберруке. Помогает в неотложной помощи. +2 к первой помощи и Фельдшеру. **Требует Киберруку и занимает 2 слота.**	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Выкидной гранатомёт	Клиника	Гранатомёт с единственным выстрелом, установленный в Киберруку. Можно спрятать. **Требует Киберруку и занимает 2 слота.**	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Выкидное оружие ближнего боя	Клиника	Любое легкое, среднее или тяжелое оружие ближнего боя, установленное в Киберруку. Оружие можно спрятать, даже если обычно нельзя. **Требует Киберруку и занимает 2 слота.**	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Выкидной щит	Клиника	Пуленепробиваемый щит, скрытый в Киберруке. Можно спрятать и заменить при 0 ПЗ. **Требует Киберруку и занимает 3 слота.**	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Выкидное оружие дальнего боя	Клиника	Любое одноручное оружие дальнего боя, установленное в киберруку. Оружие можно спрятать, даже если обычно нельзя. **Требует Киберруку и занимает 2 слота.**	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Быстросъемное крепление	Клиника	Позволяет удалить или установить киберруку в качестве действия.	100eb (Премиум)	7 (2d6)
Потрошители	Клиника	Выкидные когти из полимера. Ср. ор. б. боя, которое можно спрятать. **Можно установить как единственный киберимплант в мясной руке.**	500eb (Дорогое)	3 (1d6)
Скретчеры	Молл	Ногти из полимера. Лёг. ор. ближ. боя, которое можно спрятать. **Можно установить как единственный киберимплант в мясной руке.**	100eb (Премиум)	2 (1d6/2)
Плечевая камера	Клиника	Выдвижная камера на плече. Можно спрятать. **Требует Киберруку и занимает 2 слота.**	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Слайсы да кубики	Клиника	Моноструна в большом пальце. Ср. оруж. ближ. боя. Можно спрятать. **Можно установить как единственный киберимплант в мясной руке.**	500eb (Дорогое)	3 (1d6)
Смартлинк	Клиника	Позволяет использовать смартганы без подключения к личному порту. **Можно установить как единственный киберимплант в мясной руке. Требует нейролинк.**	100eb (Премиум)	3 (1d6)
Техсканер	Клиника	Техсканер, установленный в Киберруку. Помогает в диагностике техники. +2 к ТЕХ-навыкам. **Требует Киберруку и занимает 2 слота.**	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Рука мультитул	Клиника	Пальцы содержат отвертку, гаечный ключ, небольшую дрель и др. **Можно установить как единственный киберимплант в мясной руке.**	100eb (Премиум)	3 (1d6)
Когти росомахи	Клиника	Выдвижные когти из полимера на костяшках пальцев. Heavy Melee Weapon. Можно спрятать. **Можно установить как единственный киберимплант в мясной руке.**	500eb (Дорогое)	7 (2d6)

ДАТА

Всё про киберконечности
СТР 364

Название	Установка	Информация	Цена	ПЧ
Кибернога	Госпиталь	Замена ноги. **Имеет 3 слота опций.** Поставляется со стандартной ногой, которая не вызывает ПЧ и не занимает слот Киберноги. Большинство опций должно быть сопряжено (приобретены дважды и установлены в разные ноги, ПЧ рассчитана на каждую покупку.)	100eb (Премиум)	3 (1d6)
Стандартная нога	Клиника	Стандартная кибернетическая нога. Может быть установлена в мясную ногу.	100eb (Премиум)	2 (1d6/2)
Цепкие Подошвы	Клиника	Усиляет сцепление. Убирает штрафы при лазании. **Требует две сопряженные Киберноги.**	500eb (Дорогое)	3 (1d6)
Прыжковый ускоритель	Клиника	Гидравлические ноги, отменяющие штраф к прыжкам. **Требует две сопряженные Киберноги, занимает 2 слота опций.**	500eb (Дорогое)	3 (1d6)
Нога скейт	Клиника	Нога с колесиками. Можно скрыть. Увеличивает скорость на 6 м при использовании действия "бег". **Требует две сопряженные Киберноги.**	500eb (Дорогое)	3 (1d6)
Коготь	Клиника	Клинок в стопе. Лёгкое оружие ближнего боя. Можно скрыть без проверки. **Можно установить, как единственный имплант в мясной ноге.**	500eb (Дорогое)	3 (1d6)
Ласты	Клиника	Тонкая перепонка между пальцами. Отменяет штраф при плавании. **Требует две сопряженные Киберноги.**	500eb (Дорогое)	3 (1d6)
Закаленное экранирование	Клиника	На конечность и опции не дейсвтует ЭМИ или анти-программный чёрный лёд. **Требуется кибернога или киберрука.**	1,000eb (О. дорогое)	3 (1d6)
Пластиковое покрытие	Молл	Пластиковое покрытие для конечности, доступны в разнообразии цветов и узоров. **Требуется кибернога или киберрука, не занимает слот.**	100eb (Премиум)	0 (нет)
Покрытие Реалскин™	Молл	Покрытие из искусственной кожи для конечности. **Требуется кибернога или киберрука, не занимает слот.**	500eb (Дорогое)	0 (нет)
Покрытие Суперхром®	Молл	Блестящее металлическое покрытие для конечности. +2 к Гардеробу и стилю. **Требуется кибернога или киберрука, не занимает слот.**	1,000eb (О. дорогое)	0 (нет)

Боргирование

Название	Установка	Информация	Цена	ПЧ
Искусственное плечо с креплением	Госпиталь	Можно установить 2 дополнительные Киберруки в плечевые крепления	1,000eb (О. дорогое)	14 (4d6)
Имплантированный экзоскелет ß (бета)	Госпиталь	Усовершенствованный скелет и опорная система. Поднимает ТЕЛ до 14. Увеличивает ПЗ, тяжёлое ранение и спасбросок. **Требует ТЕЛ 8 и 2 Искусственные мышцы и усиленные кости.**	5,000eb (Роскошь)	14 (4d6)
Имплантированный экзоскелет ∑ (сигма)	Госпиталь	Усовершенствованный скелет и опорная система. Поднимает ТЕЛ до 12. Увеличивает ПЗ, тяжёлое ранение и спасбросок. **Требует ТЕЛ 6 и Искусственные мышцы и усиленные кости.**	1,000eb (О. дорогое)	14 (4d6)
Мультиоптическое крепление (фасеточные глаза)	Госпиталь	Можно установить до 5 дополнительных киберглаз.	1,000eb (О. дорогое)	14 (4d6)
Массив датчиков	Клиника	Можено установить до 5 дополнительных опций Кибераудио. Для установки требуется Комплект Кибераудио, но не занимает слот в нём.	1,000eb (О. дорогое)	14 (4d6)

Время Обзавестись Киберснаряжением

▶ Как мне получить свой стаф: Киберснаряжение ◀

Для уличных крыс (Шаблоны) и Эджраннеров (Быстро и грязно)

Так же, как оружие, броня и снаряжение — кибероборудование предопределено с самого начала для "Уличных крыс" и "Эджераннеров". Когда вы перейдете к разделу правил "Ночной рынок" (**стр. 340**), у вас появится возможность покупать больше типов киберснаряжения по мере развития персонажа. Чтобы узнать, каким киберснаряжением оснащен ваш персонаж, найдите роль вашего персонажа в таблице ниже. Обратите внимание, что иногда вам предложен выбор между двумя или более вариантами (например: назальные фильтры или связывание токсинов). Выбирайте один и только один. **Мы также рассчитали все затраты на потерю человечности (см. стр. 111), вычтите их из вашей текущей человечности и посмотрите, как это повлияет на вашу ЭМП.** "Уличные крысы" и "Эджранеры" должны быть в относительной безопасности от киберпсихоза, при условии, что вы не будете испытывать судьбу, покупая вещи на Ночных рынках (**стр. 340**).

УЛИЦА

Список киберимплантов СТР 110

Следующий шаг: Всё готово, чумба!

ЭДЖ

Список киберимплантов СТР 110

Следующий шаг: Всё готово, чумба!

Рокербой	Соло	Нетраннер	Техник	Медтехник
Аудио рекордер Химкожа Комплект Кибераудио Техноволосы	Биомонитор Нейролинк Сандвистан *или* Когти росомахи	Личный порт Нейролинк Изменчивые Такты	Киберглаз МикроОптика Подкожные Часы Рука мультитул	Биомонитор Киберглаз Назальные фильтры *или* Связывание токсинов ТелеОптика
9 Потеря человечности (-1 ЭМП)	**14 Потеря человечности (-2 ЭМП)**	**14 Потеря человечности (-2 ЭМП)**	**12 Потеря человечности (-2 ЭМП)**	**12 Потеря человечности (-2 ЭМП)**

Медиа	Законник	Корпорат	Фиксер	Кочевник
Усиленный слух *или* Анализатор голосового стресса Комплект Кибераудио Светящиеся тату	Скрытая кобура Подкожный карман	Биомонитор *или* Техноволосы Комплект Кибераудио Внутренний агент Связывание токсинов *или* Назальные фильтры	Комплект Кибераудио Внутренний агент Подкожный карман Анализатор голосового стресса *или* Усиленный слух	Личный порт *или* Когти росомахи Нейролик
10 Потеря человечности (-2 ЭМП)	**10 Потеря человечности (-2 ЭМП)**	**12 Потеря человечности (-2 ЭМП)**	**16 Потеря человечности (-2 ЭМП)**	**14 Потеря человечности (-2 ЭМП)**

▶ Как мне получить свой стаф: Киберснаряжение ◀

Для метода "Полный пакет" (калькуляция)

КАЛЬК

Если вы пропустили, персонажи "Полного пакета" получают своё киберснаряжение так же, как и все остальное снаряжение: покупая каждый предмет на свои с трудом заработанные евробаксы. Как мы уже говорили на **стр. 104**, у вас есть 2550eb, но вы, вероятно, потратили их на другое: большие ножи, большие пистолеты и, возможно, некоторые инструменты. Может быть, вам придется вернуться и выбросить часть ножей и пистолетов, чтобы получить новую металлическую руку. Но есть и другой вариант...

ЗАКОНЧИЛИСЬ ДЕНЬГИ?

Смотрите список киберпрограмм и думаете: "У меня нет столько евробаксов, чтобы всунуть всё это"? В этот момент вы должны спросить себя: "Насколько я в отчаянии? Действительно ли я настолько жесток, чтобы рисковать жизнью и расчленять людей только ради того, чтобы получить паршивую киберруку?".

Ну конечно же да. По-настоящему отчаянные люди прибегают к отчаянным мерам. В этом случае вы можете нанять того, кто может позволить себе купить для вас кибернетику. На усмотрение ГМа, выбрав любого из следующих работодателей при генерации персонажа, вы получите дополнительные 1500eb на киберимланты в дополнение к обязательному Нейролинку, совершенно бесплатно, **при условии, что вы сможете убедить всех остальных игроков за вашим столом также воспользоваться этой привлекательной возможностью трудоустройства.**

BY NEIL BRANQUINHO

Служба в [Секретной] Армии

Война окончена. Или же нет? Остатки Четвертой Корпоративной Войны все еще бурлят, как гниющий сепсис, по всем захолустьям мира. То, что наступило перемирие, не означает, что вокруг не бегает множество малоподвижных национальных армий. Президент Элизабет Кресс не позволит этим ублюдкам из Арасаки разрушить то, что осталось от Америки. Это её крестовый поход.

Так что, если вы хотите получить большие деньги, присоединяйтесь к ней, станьте бойцом в тайных прокси-войнах по всему миру. Служа тому, что осталось от вооруженных сил вашей страны, с позором или честью в составе механизированных вооруженных сил (для вас — киберсолдат). Вы увидите боль, пытки и смерть воочию, участвуя в любой из сотен "зачисток" по всему миру, защищая "национальные интересы". Конечно, киберсолдат не существует. Конечно, ваша страна не посылает команды хорошо вооруженных тайных агентов в другие страны, чтобы убивать и разжигать восстание. Конечно, они не позволят вам уволиться, когда вы этого захотите.

Станьте часть ОПГ

На улицах говорят, что мафия жива и ей нужны работники. Присягните на верность одной из крупных преступных семей, и вы не будете испытывать недостатка в киберснаряжении. Единственная загвоздка — вы должны выполнять для них "работу". Сбор долгов. Покушения. Убийства. Войны мафий. У семей Красного времени есть давняя и почетная традиция, уходящая корнями в начало 1900-х годов: никто не уходит из мафии. Никогда.

Продайтесь Корпорации

Вступите в корпорацию и увидите мир. Пока вы в ней, вас обеспечат большим количеством евробаксов на новые технологии. Но помните, что, как и во всех деловых сделках, за это есть своя цена. В данном случае вы должны работать на корпорацию. Если вы не руководитель, то вы не будете делать работу руководителя. Или если за столом сидит исполнительный директор, вы будете работать под его началом вместе с его командой. Однако если вы руководитель, вы будете знать, разницу между просто работой на корпорацию и продажей ей своей души. Забудьте о смене работы. Когда вы продадитесь, вы получите работу, на которую не станут тратить своих лучших людей: похищения руководителей, черные операции и шпионские

миссии. Если вам очень повезет, вы даже сможете стать рядовым на следующих корпоративных войнах. Ну, на тех, после которых Вьетнам и война в Афганистане покажутся пикниками, защищая интересы корпорации в какой-нибудь захолустной дыре с подавляемым гражданским населением. Восстановление корпоративного порядка — это весело!

На Крючке

Как и большинство "доступных" предложений, эти работы заминированы опасными способами. Каждая требует, чтобы вы работали в течение неопределенного времени (вечно) на людей, которые вам могут не понравиться. Вы должны делать то, что они вам велят, независимо от того, насколько это плохо, опасно или смертельно. Как и большинство влиятельных людей в киберпанке, они не любят, когда им перечат, и у них есть множество ужасных способов обеспечить ваше "сотрудничество":

Заложники: чтобы получить вашу лояльность, агентство держит в заложниках кого-то из ваших близких. Если вы облажаетесь, они умрут. Или что-то похуже.

Шантаж: в прошлом вы совершили что-то постыдное. Это может быть такая мелочь, как налоговое мошенничество (тянет на 20-летний тюремный срок) или участие в убийстве. Это может быть даже что-то придуманное вашими новыми работодателями, для уверенности в соблюдении вами их правил. Готовы рискнуть?

Саботаж кибернетики: чтобы убедиться, что вы останетесь в их строю, контролирующее агентство заложило смертельные глюки в ваше кибернетическое программное обеспечение. Они могут остановить ваше сердце по команде. Внутри вас программы, вызывающие ослепляющую головную боль, если вы отказываетесь выполнять приказ.

Под наблюдением: ваши работодатели вживили вам датчики или другие устройства контроля просто чтобы убедиться в вашей лояльности. Вы не можете ничего сказать или сделать без их ведома. Вы не можете уйти туда, где они вас не найдут. Хуже всего то, что вы не знаете, где в вашем теле они спрятали эти устройства.

Убийство по команде: по-настоящему злобная диверсионная штука — по команде вы убьете того, кого вам прикажут убить. Без контроля, сожаления или пощады. Вашу мать. Вашего любовника. Вашу кошку. Кого угодно.

Защита компании: ещё одна неприятная фишка саботажа. Вы не можете добровольно причинить вред ни одному сотруднику контролирующего агентства. Если вы это сделаете, это причинит вам мучительную боль. Повторные попытки причиняют еще большую боль, кульминацией которой становится полная остановка сердца и смерть в мучениях.

Дистанционный детонатор: один из любимых трюков корпораций, небольшая упаковка инертной взрывчатки, заложенная где-то в вашем теле и активируемая дистанционным радиосигналом. Вы не знаете, куда они её засунули, сканеры не могут её обнаружить, а если вы будете искать, то, скорее всего, приведете её в действие.

Хочешь поспорить на жизнь, Чумба?

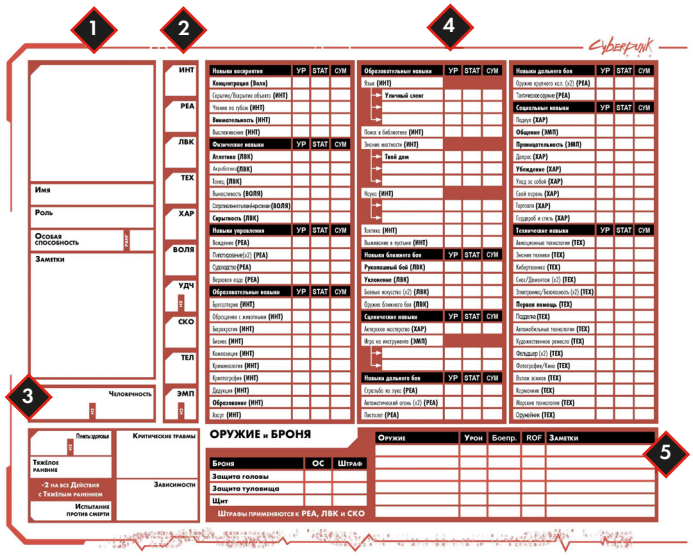
Помните, если вы присоединитесь к одной из этих групп, любой из этих маленьких плюсов (а может и не один) будет напрямую способствовать тому, что вы станете марионеткой своих работодателей. То, что вас заставляют делать, и то, как они контролируют вас, зависит от ГМ. Они даже не обязаны сообщать вам, что с вами сделали. У вас нет выбора. Вы только что продали свою душу.

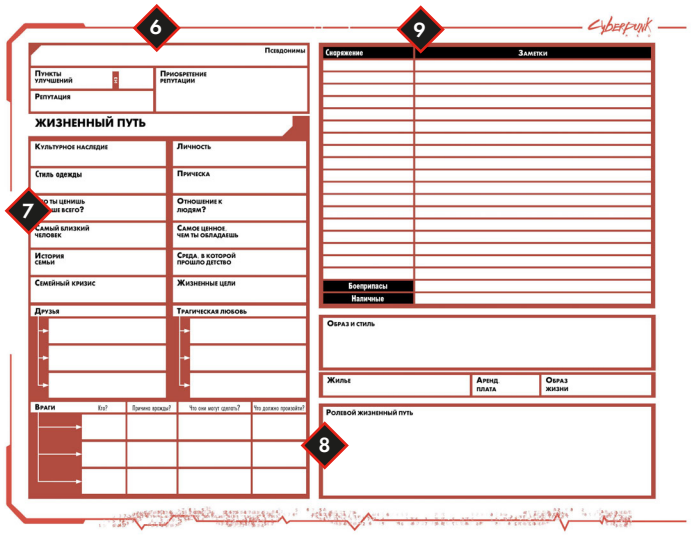
Некоторые люди готовы на ~~всё~~, чтобы добиться успеха. Я? Я не готова зайти так далеко. ~~Больше~~ не готова. У каждого Соло должна быть конечная точка, черта, за которую нельзя переступать, несмотря ни на что. Вы должны ~~взвешивать~~ работу и людей, предлагающих ее вам. Иногда большой куш ~~не значит~~, что ты его захочешь обналичить после завершения работы. Иногда приходится ~~выбирать~~ между богатством и возможностью ~~спать~~ по ночам.

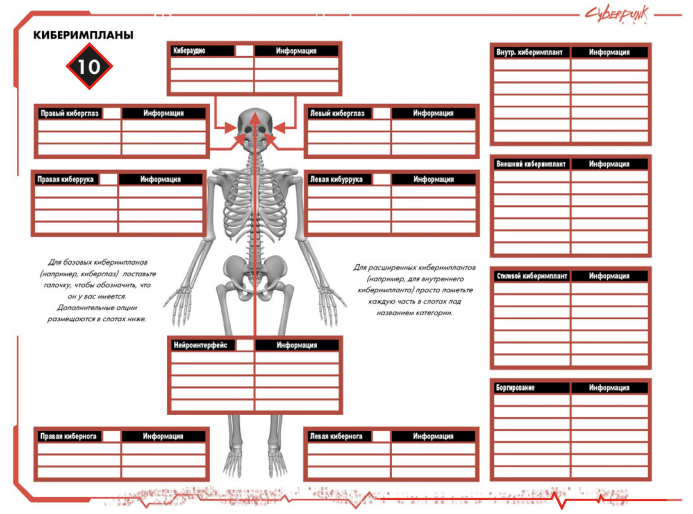
— ЗАРА

ОБРАЗЕЦ ЛИСТА ПЕРСОНАЖА

ВАШ ЛИСТ ПЕРСОНАЖА







ДАТА

Больше об очках улучшения стиля, как их зарабатотать и потратить смотрите на **СТР 408**

Вы можете найти трехстраничный лист для записи информации о вашем персонаже на **стр. 450**, или онлайн-форму в Интернете. Вот некоторые данные о том, как его заполнить.

1. В блоке сверху можно нарисовать или вставить изображение вашего персонажа. Под ним находится поле для записи имени персонажа (уличного погоняла), роли, ролевых способностей и любых примечаний, которые вы хотите оставить.
2. Запишите здесь свои СТАТы. СТАТы, которые могут иметь два разных значения (Максимальное и Текущее), делятся на две части вставкой.
3. Здесь записываются производные характеристики. Сюда входят человечность, ПЗ, порог тяжелого ранения и спасс-бросок от смерти. Вы можете записать любые критические травмы или зависимости, полученные персонажем во время игры.
4. Навыки находятся здесь. Они разбиты по категориям и показывают СТАТ, с которым они связаны. Вы можете записать свой уровень навыка, показатель СТАТа сумму навыков (СТАТ + навык).
5. Это место предназначено для вашего оружия и брони. Для брони вы записываете ОС и штраф. Для оружия вы можете записать урон, размер магазина, скорость атаки и любые заметки, например, альтернативные режимы.
6. Во время игры вы будете получать и тратить очки улучшения стиля, для повышения уровней навыков и ролевых способ-ностей. Тут есть место для записи информации о репутации (**см. стр. 193**).
7. Запишите здесь результаты вашего общего жизненного пути.
8. И запишите здесь результаты своего ролевого жизненного пути.
9. Здесь вы ведете учет своего снаряжения. В нижней части первой секции есть место для записи боеприпасов и наличных денег. Под ним находятся места для записи модной одежды, текущего жилья и образа жизни.
10. Целая страница для киберснаряжения! Всё разделено по категориям, вы можете записать название импланта и то, что он делает. А еще там есть дополнительные инструкции.

ПАДЕНИЕ БАШЕН

2023 (22 ГОДА НАЗАД)

"Ладно, пискля, пора проверить, действительно ли Металл лучше мяса. Давай потанцуем."

Морган Блэкхэнд Адаму Смешеру

НА ВЕРШИНЕ БАШНИ АРАСАКА ПРЯМО ПЕРЕД ВЗРЫВОМ ЯДЕРНОЙ БОМБЫ

Дверь трейлера распахивается, и молодой человек в темной коже, пыльной с дороги, втаскивает себя в командный грузовик. Юмор сверкает в его глазах, как свет блестит на краях его шляпы и ремне. Наполовину съеденная солонина на ржаном хлебе зажата в его серо-бронзовом кулаке.

"Добрый вечер, gatos y señoritas. Альдекальдо — Сантьяго передает свои сожаления, но у него много дел теперь, когда война закончилась. Много контрактов на строительство, много раненых и мертвых, о которых нужно заботиться, включая семью. Но он послал нас, Лобос, помочь, чем сможем."

"Так, так. Почти как в старые времена, а, Джонни?" Пока он говорит, Томпсон в последний раз проводит диагностику на своем FN-RAL. Камуфляжно-зеленый боевой доспех лежит рядом с ним, его камера уже подключена к порту управления шлема.

"Не совсем. На этот раз у нас гораздо лучшая поддержка, чем тысяча кричащих фанбоев!" Бестия усмехается, глядя на огромного Шайтана в камуфляже, прислонившегося к массивной самоходной артиллерийской установке, припаркованной рядом с их трейлером. *"Может, мы и спасаем Альт, но ставки на этот раз гораздо выше."*

Намного выше? Глаза Джонни спокойны, но рука сжимается и разжимается, словно одержимая.

"Она свободно бегала по мейнфрему Арасаки в течение десятилетия", — ворчит Томпсон. *"Логично предположить, что рано или поздно ее удача должна была закончиться. Последнее, что нам нужно, это та штука, которую она создала в СЕТИ после анигилирования Рэйча."*

Джонни стоит, смотрит в ночь. Наконец, он говорит: *"Сегодня"*.

"Сегодня ночью Арасака-Тауэр падет. Окончательно".

Войти в вихрь

"Ну что?"

"Джонни? У меня просьба: может, ты перестанешь вышагивать, стой на месте и перестань спрашивать "что" каждую минуту? Мы с Шайтаном откроем дверь, когда сможем её открыть. Это не то же самое, что взломать замок на CHOOH2-4U". Спайдер возвращается к работе по расшифровке кодов доступа на дверных сигнализациях, пока полнотельный борг Шайтана, ломает физические системы.

Джонни сидит на корточках и ждет. Проходит время. Спайдер поднимает глаза, отвлекаясь на шагающего Джонни. *"Ты изменил прическу."*

"Я сделал это", — рассеянно отвечает Джонни. *"Ты отрезала свою косу."*

Спайдер игнорирует его. Затем...

"И... у нас... получилось! Хорошо. Дверь взломана!"

Джонни встает, пистолет уже наготове. *"Хорошо! Шайтан, ты вытянул короткую соломинку, так что ты первый!"*

Борг кивает и поднимает свою пушечную гондолу. *"Точно. Увидимся в Валгалле, если они нас обманули!"*

Шайтан распахивает дверь, дистанционно сканируя ее, затем плавным движением поднимает оружейную гондолу и делает два быстрых выстрела из гранатомета. *"Извините за это. Автопушка в дальнем углу, камера в другом. Позаботился о них."*

"Ну, если это все, давайте приступим к работе. Спайдер, компьютеры в соседней комнате. Все остальные, охраняйте периметр, и давайте установим заряды для подрыва." Джонни входит в комнату, как будто это его сцена, а не секретная лаборатория.

Конечно, для него это, вероятно, то же самое, думает Спайдер, подключая свою сильно экранированную деку к консоли перед собой.

<Здравствуй, Альт>.

<Что, кто там? . . Спайдер?

<Ага. "Меня зовут Люк Скайуокер. Я здесь, чтобы спасти тебя".>

<Что?>

<Забавный старый плоскоэкранный фильм, который Рейч заставил меня посмотреть однажды. >

<Где Рейч? Я думала, он будет помогать в спасательной операции.>

<Рейч мертв, Альт. Арасака нашела его конапт... и... сбросила на него камень с орбиты.>

<О, Боже. Спайдер, мне так жаль.>

<Да, мне тоже.>

И Арасаке тоже будет, — тихо поклялась Спайдер.

"Спайдер, ты закончила? Она там? С ней все в порядке?"

"Остынь, Джонни! Да, я нашла ее и сбросила в ядро памяти. Теперь я выпускаю рекурсивный вирус, чтобы стереть всю инфу о Душегубе."

"И?"

"Ну, это должно удалить все доказательства, по крайней мере, электронные, того, что Душегуб вообще существовал. Это что-то вроде того, что используют Фейсмены для стирания личности, только более... общее. Теперь дай мне немного места."

"Давай быстре. Они должны знать, что мы здесь." Джонни возвращается во внешнюю лабораторию, сканируя на предмет опасностей, что дает Спайдер время подойти и загрузить последние щепки. Затем она закрывает свою деку и присоединяется к нему снаружи, разговаривая с тем Медиа, Томпсоном.

"Что это?" — спрашивает Томпсон, его кибероптика сканирует щепки, которые Спайдер убирает в карман.

"Информация о команде разработчиков, — говорит она, — *записи о внешнем доступе в Сеть с маршрутизатора, всякие штуки. Так что мы можем отследить ублюдков, которые это написали, и проверить, есть ли у них локальные хранилища!"*

Это не совсем правда. В конце концов, у нее действительно есть эта информация, спрятанная на первой щепке. В других щепках содержится ее козырь...

И тут всё пошло наперекосяк.

СМЕРТЕЛЬНЫЙ ТАНЕЦ В ГОЛОВЕ

"Куда-то идешь?" Голос Адама Смэшера прорезает тишину, как пуля, входящая в стену.

Кто-то кричит: *"Прикрой!"*, и пулеметные и дробные пули солдат Арасаки распыляются по узкому коридору, разрубая пополам трех спецназовцев команды. Спайдер забегает за тяжелую колонну, а Бестия и Джонни прячутся за мебелью, совершенно не подходящей для того, чтобы остановить тяжелую артиллерию. Спайдер наблюдает, как Шайтан просто исчезает в почти невидимом пространстве у стены.

Бестия выстреливает из своей винтовки, а затем бросает две гранаты. Арасы, похоже, хотят сохранить лабораторию в целости и сохранности и не используют тяжелое оружие. Команда Альфа таких целей не преследует. Шайтан производит взрыв за взрывом из портативной пушки, которую он называет дробовиком, но тут его настигает очередь из автопушки. Он падает. Люди с обеих сторон бьются в конвульсиях и падают, когда высокоскоростная смерть проносится по всему этажу.

Где-то Спайдер слышит крик боли Томпсона. Дела плохи. Их слишком много — плюс этот проклятый борг. Пора что-то решать. Пули разрывают ее укрытие, пока она торопливо соединяет свою кибердеку с тяжелым чемоданом памяти, в котором находится Альт. Нет времени перепроверять, нет времени подтверждать связь или освобождать место. Она запускает себя в СЕТЬ, перетаскивая связанные ИКОНКИ, которые отражают личность Альт, воспоминания и все остальное, что отличает ее от экспертной системы. *Все, что есть у Альт*, — думает она, — *это надежда и молитва. Вот и все.*

BY NEIL BRANQUINHO

Виртуальным "броском" Спайдер размещает различные части Альт в СЕТИ, помечая их маркером, чтобы однажды она могла их вернуть и, если ей повезет, переделать их обратно в своего второго лучшего, а теперь первого лучшего друга.

На другом конце комнаты Джонни скрючился под столом, борясь со своим прошлым между очередями выстрелов. *Я бросил Альт в прошлый раз. Просто бросил ее. Больше не брошу. Никогда больше.*

Лучше сгореть, говорит Джонни.

Да, говорит себе Джонни, и он знает, что ему нужно делать.

Спайдер проводит в СЕТИ всего несколько секунд — целую вечность, но времени всегда не хватает. Вернувшись, она обнаруживает, что ее прикрытие все еще посыпают пулями, хотя какофония уменьшилась. Она видит, как Бестия выбрасывает свою пустую винтовку и достает два тяжелых пистолета. Спайдер достает свой пистолет-флешет, его тяжелый вес как-то успокаивает ее. Вдруг раздается голос Джонни, но не песня, а вызов.

"Эй, Стальная башка! Давай сделаем рок-н-ролл!" Джонни стоит у всех на виду, в одной руке — пистолет-пулемёт Милитеха, в другой — Malorian. Он начинает поливать Адама пулями.

Адам поворачивается, но колеблется, пораженный дерзостью Рокербоя, бросающего ему вызов оружием, которое даже не пробивает его киборгическую броню. Поднимается рука. Автоматический дробовик открывается в ней. Пули БПС разрезают молодого рокера пополам. Джонни крутится и падает на землю, на его лице удивленное выражение, Малориан все еще дымится в его кулаке. Прошла всего секунда.

Но секунда — это все, что нужно Шайтану. Он появляется из стены позади Адама и вступает с ним в схватку. Увидев просвет, Бестия и Спайдер реагируют как одно целое. Бестия стоит, пули текут из ее пистолетов как слезы, сбивая солдат Арасаки. Спайдер сидит и стреляет, выбирая Арасов и укладывая их, один выстрел за другим. *Это все просто симулятор тира,* говорит она себе. *Просто игра. Просто игра.*

Адам дергается, но хватка Шайтана — это хватка отчаяния. Спайдер видит, что правая рука Шайтана болтается на боку, раздробленная гранатой. Это всего лишь вопрос нескольких секунд, прежде чем Адам освободится и уничтожит их всех.

"Убирайтесь отсюда! Я задержу его!" — металлический голос Шайтана кричит на двух женщин. Остальные Арасы погибли, но и спецназовцы тоже. Бестия, Спайдер и покалеченный Томпсон остались наедине с двумя сражающимися боргами. Они слышат, как приближаются новые солдаты. Они знают, что у них нет выбора. Спадер движется к искалеченному Рокербою, Бестия хватает ее за руку, ее жесткие глаза буравят Спайдер.

"Джонни мертв, Спайдер. Помоги мне вытащить Томпсона отсюда." Глаза Бестии горят от уверенности и невероятной боли, и все это заслонено железной волей к жизни. *Не привязывайся к мясной жизни,* говорил Рейч.

Спайдер тянется к куртке. Она достает блок данных, загруженный Альт для нее. Он на удивление тяжелый. Она шепчет: "*Прости, Джонни*", "вбивая" его в заднюю часть черепа умирающего рокера. Затем она поворачивается, тянется к чемодану с данными, но видит, что он тоже пострадал от выстрелов, он разбит. Два друга погибли за несколько минут. Она тихо желает Альт удачи.

"Спайдер, сейчас!"

Но, по крайней мере, Джонни будет отомщен, думает Спайдер, пока они с Бестией тащат раненого Томпсона к лифту. Она тихонько прикасается к оставшимся датачипам в кармане. *И Рэйч тоже.*

ДОВОДИМ ДО КОНЦА

ОСНОВЫ РЕШЕНИЯ ПРОБЛЕМ

"Проведя достаточно времени на улице, вы поймете, что разговоры ничего не стоят. Когда твой AV сломался, и ты вот-вот упадешь с неба, или когда тебе нужно успеть сделать заграждение до того, как Корпы выломают твою дверь. Подвешенный язык вам не помощник. Эджраннеры говорят своими действиями. Сделай или заткнись".

Хорнет
Фиксер

ПОДГОТОВКА СЦЕНЫ

ДАТА

Полные правила боя вы найдете в главе Перестрелка в пятницу вечером на СТР 167

Есть несколько основных правил. Первое, если ваш Персонаж может видеть что-то невооруженным глазом или через прицел оружия, вы можете с этим взаимодействовать. Если что-то мешает, оно считается заблокированным, и вы не можете с ним взаимодействовать. Если объект расположен впереди ваших плеч, вы можете смотреть на него и, возможно, взаимодействовать с этим. Второе, если объект находится в пределах вашей досягаемости (2 м), вы можете до него дотронуться, в противном случае вам придется использовать более длинный инструмент, оружие или какой-либо другой метод для увеличения досягаемости.

Это подводит нас к теме измерений. В ***Cyberpunk RED*** мы измеряем все в метрах и ярдах (и считаем их взаимозаменяемыми, разница составляет всего около 2 дюймов). Одна из причин, по которой мы так поступаем, заключается в том, что не нужно менять измерения между метрической и английской системами. Это также довольно хорошо соответствует общему 6-футовому росту.

Если вы используете карты с сеткой и миниатюры, каждый квадрат соответствует 2 метрам/ярдам.

Дистанция и Передвижение

Как правило, в ***Cyberpunk RED*** используются три размерности движения.

▶ Нарративное движение ◀

Первая размерность — это **нарративное движение**. Это движение, которое описывается в реальных терминах как часть повествования истории. Например, автомобили движутся со скоростью миль или километров в час, ходьба измеряется в аналогичных, но меньших расстояниях. Для большинства целей мы классифицируем эти типы движения по категориям. Ниже приведены категории движения для обычного человека. В разделе "Бой на транспорте" на **стр. 189** вы можете найти скорости передвижения различного транспорта.

Способ передвижения	М/Ч	Км/Ч
Ходьба	2.5	4
Бег	5	11

▶ Образное движение ◀

Вторая размерность — **Образное движение**: сопоставление одного движущегося тела с другим, чтобы понимать, кто быстрее. Это лучше всего подходит для простых состязаний на скорость, например, для определения результата забега. Здесь вы сравниваете Lamborghini с Volkswagen, у одного из них показатель СКО выше, чем у другого, и это используется в качестве основы для сравнения.

▶ Буквальное движение ◀

Наконец, есть **буквальное движение**: измерение фактического расстояния, используемое в бою и для миниатюр. Каждый ход Персонаж получает действие Движения, которое может быть использовано только для перемещения на количество метров, равное его СКО x 2, или на количество клеток, равное его СКО, которое включает движение по диагонали. Движение, наряду с другими действиями, которые Персонаж может совершать за ход, объясняются позже в разделе «Ваш Ход» на **стр. 127**.

Время и Инициатива

Cyberpunk RED использует два измерения времени. Первый, **Время отыгрыша**, работает точно так же, как и в реальной жизни. Второй, **Боевое время**, гораздо более требователен. Время боя разделено на **ходы**, каждый из которых занимает примерно 3 секунды. Количество времени, которое требуется каждой сущности, участвующей в бою, чтобы совершить Ход, является **Раундом**. Поскольку Действия в игре происходят примерно одновременно, один Раунд также длится примерно 3 секунды.

▶ Инициатива ◀

Но кто ходит первым? Для этого нам нужно определить **Инициативу,** по сути, место Персонажа в "очереди" относительно всех остальных, делающих что-то в свои ходы. Эта "линия" — называется **Очередью Инициативы,** мысленный список того, кто и когда ходит.

Когда начинается битва, все кидают свою инициативу

Ваша инициатива = РЕА + 1d10

Все участники боя расставляют себя в соответствии с результатом своей инициативы в очередь инициативы в порядке убывания от наибольшего количества очков к наименьшему. Ничья разрешается повторным броском. Бой продолжается в порядке очереди инициативы, при этом каждый участник очереди инициативы получает ход. Когда раунд завершен, очередь инициативы повторяется сверху в том же порядке.

Ваш Ход

Каждый ход персонаж получает **одно действие и одно перемещение**. В этом разделе мы вкратце опишем наиболее распространенные действия. В разделе "Перестрелка в пятницу вечером" (**стр. 167**) мы дадим вам более подробный, полный список действий. Многие из этих действий будут происходить только во время или сразу после боя.

Ваш Ход =
1 Движение + 1 Действие

Действия в кратце

Перемещение	Передвигайтесь на м, сколько ваша СКО х 2 каждый ход.
Атака	Сделайте атаку ближ. или дал. боя.
Сесть в Транспорт	Сесть в транспорт
Встать	Встать из Положения Лёжа.
Захват	Захватить и держать противника или отобрать предмет из рук.
Отложить Действие	Отложить действие до конца раунда.
Бег	Сделайте доп. перемещение.
Стабилизировать	Стабилизируйте цель, чтобы начать естественный процесс заживления.
Завести Транспорт	Заведите транспорт.
Бросок	Бросьте схваченного противника на землю или бросьте предмет.
Использовать Сетевые Действия	Выполняйте несколько действий внутри СЕТИ.
Использовать Предмет	Манипулировать объектом способом, не требующим навыков.
Применить Навык	Используйте одно из своих умений, чтобы быстро выполнить задачу.

Действия подробнее

Перемещение

Каждый ход персонаж получает действие Перемещение, которое может быть использовано только для перемещения на количество метров, равное его СКО х 2, или на количество квадратов, равное его СКО, включая движение по диагонали.

Атака

Используйте действие, чтобы выполнить атаку в дальнем бою или ближнем бою. Информацию о том, как совершить атаку, смотрите в Боевой системе (**стр. 167**).

Сесть в Транспорт

Используйте действие, чтобы попасть в незапертый автомобиль или автомобиль, для которого у вас есть физический/биометрический ключ.

Встать

Используйте действие, чтобы подняться из положения лежа. Вы не можете Перемещаться, пока не встанете.

Захват

Захватить и удержать цель, взять предмет, который он несет, или вырваться из захвата. Информацию о том, как захватывать людей, смотрите в Боевой системе (**стр. 177**).

Отложить Действие

В бою персонаж может использовать это действие, чтобы отложить одно конкретное действие, пока не подойдет определенная очередь инициативы или не произойдет событие. Когда это время наступит, они могут выбрать: либо выполнить выбранное действие, либо отказаться от него совсем. Вы не можете удерживать действие в течение нескольких раундов. Вы также не можете изменить свое решение относительно времени срабатывания действия. Действия перемещения и действия СЕТИ не могут быть отложены.

Бег

Используйте действие, чтобы переместиться ещё раз. Если вы не можете Перемещаться прямо сейчас, вы не можете использовать это Действие.

Стабилизировать

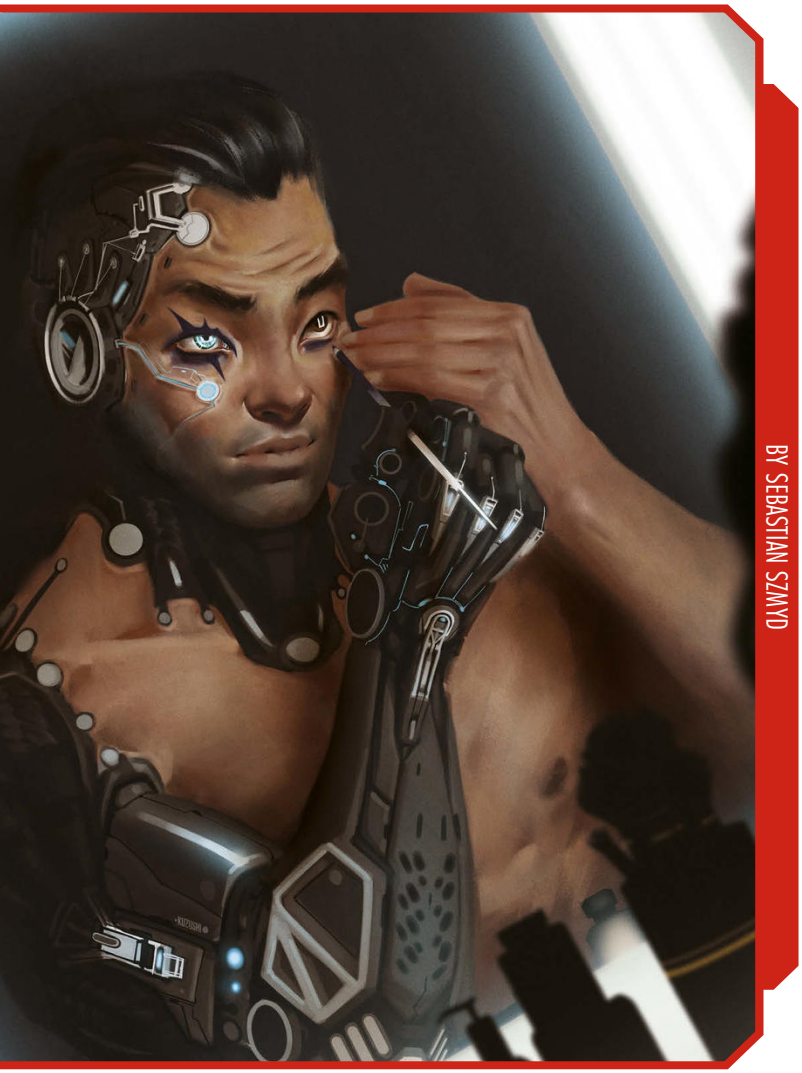
Используйте действие, чтобы стабилизировать цель для начала естественного процесса исцеления или вывести ее из состояния смертельного ранения. Подробнее о стабилизации и исцелении на **стр. 222**.

Завести Транспорт

Используйте действие, чтобы завести автомобиль, в котором вы находитесь. Для этого требуется физический/биометрический ключ. Информацию о погонях на автомобилях см. в разделе Бой на Транспорте (**стр. 189**).

Бросок

Бросить человека, которого вы захватили, или предмет, который вы подобрали. Информацию о том, как бросать предметы и людей, смотрите в разделе "Боевая система" (**стр. 177**).



BY SEBASTIAN SZMYD

Использовать Сетевые Действия

Используйте действие, чтобы совершить несколько Сетевых-действий. Только Нетраннер может использовать Сетевые-действия, которые он может совершать вместо других действий в свой ход. сетевые-действия рассматриваются в разделе "Нетраннинг" (**стр. 197**).

Применить Навык

Используйте действие, чтобы использовать одно из ваших умений, чтобы выполнить быструю задачу (максимум 3 секунды). Если ГМ решит, что предложенное вами действие займет более 3 секунд, но вы все равно хотите его выполнить, вы можете тратить свое Действие каждый ход, чтобы попытаться выполнить его, со скоростью 3 секунды за ход, делая проверку навыка, когда вы завершите задачу. Примеры задач описаны в разделе "решение задач с помощью навыков" далее на этой странице.

Использовать Предмет

Используйте это Действие в качестве средства для использования/манипулирования/подбора предмета способами, которые не требуют навыка и не охватываются другими действиями, но требующими 3-х секундных усилий. Используйте его для, например, открытия двери, замены дробовика на штурмовую винтовку, висящую на спине, поднятие оружия с пола, нажатие кнопки на детонаторе или откусывание кусочка пиццы. Если мастер определяет, что предложенная вами задача займет более 3 секунд, а вы ОЧЕНЬ хотите ее выполнить, вы можете тратить действие каждый ход, пытаясь выполнить ее, со скоростью 3 секунды за ход. Извлечение легкодоступного оружия не является Действием, если у вас есть свободная рука.

РЕШЕНИЕ ЗАДАЧ С ПОМОЩЬЮ НАВЫКОВ

Что за Навыки?

Навык — это то, что ваш Персонаж умеет делать благодаря тренировкам. Уровень навыка показывает, насколько ваш Персонаж подготовлен к этой деятельности. Каждый навык связан со СТАТ, который представляет собой естественную способность. Вот почему вы добавляете СТАТ + Навык вместе при проверке навыка. Это называется Сумма Навыка.

Правила проверки навыков

Когда ваш персонаж пытается что-то сделать, всегда возникает вопрос, получится у него или нет. Иногда задача настолько проста, что очевидна, например, сделать шаг вперед, не упав. В таких случаях скажите ГМ, что вы делаете, и бросать кубик не нужно. Но если вы пытаетесь сделать шаг по палубе корабля, дико раскачивающегося под проливным дождем, ходьба может оказаться очень сложной задачей. Именно в таких ситуациях требуется проверка навыка.

Есть два способа Проверки Навыка:

Первый способ заключается в том, чтобы противопоставить свой навык навыку противника (например, попытаться убедить кого-то сделать что-то). Для этого вы, атакующий, добавляете свой соответствующий СТАТ + Навык + 1d10, против соответствующего СТАТ + Навык + 1d10 вашего противника: обороняющегося. Результат проверки СТАТ + Навык + 1d10 вашего противника также известен как Показатель Сложности, или СЛ, сумма, которую должен побить ваш СТАТ + навык + 1d10, чтобы добиться успеха. В случае равенства очков всегда побеждает обороняющийся.

СТАТ атакующего
+ Навык + 1d10
против
СТАТ обороняющегося
+ Навык + 1d10

Второй способ это сравнение навыка со сложностью ситуации (например, взлом замка или вождение). ГМ определяет, сколько времени займет действие, которое вам нужно, и использует таблицу ниже, чтобы определить, какой рейтинг лучше всего описывает сложность задания — Показатель Сложности (СЛ). Затем вы добавляете свой СТАТ + Навык + 1d10 и пытаетесь побить значение Сложности (СЛ), которое ГМ присвоил заданию, которое вы делаете.

СТАТ атакующего
+ Навык + 1d10
против
Сложности (СЛ)

▶ Показатель Сложности (СЛ)

Сложность	Описание	СЛ
Элементарный	Большинство людей могут сделать не задумываясь, но может быть трудно для маленького ребенка.	9
Бытовой	Большинство людей могут сделать без особой подготовки.	13
Средний	Трудно совершить без подготовки или природного таланта.	15
Профессиональный	Требует реальной подготовки, человек может считаться профессионалом, мастером в своих способностях.	17
Героический	Это высококвалифицированный подвиг, который могут совершить только лучшие из лучших. Это уровень звезд спорта и других высоко ценимых личностей.	21
Невероятный	Огромный подвиг. Совершив его, вы станете одним из лучших профессионалов своего класса. У вас поистине олимпийский характер.	24
Легендарный	Внушающий благоговение подвиг. О нем люди напишут истории, поистине удивительное достижение, о котором еще долгие годы будут говорить без умолку.	29

Пример Действий

Во время баскетбольного матча Джина оказывается на последней линии обороны своей команды, защищаясь от молодого новичка. Новичок выпрыгивает вверх для броска, и Джина вскакивает, чтобы блокировать его бросок. Это проверка противоположного навыка. Джина и юный выскочка бросают ЛВК + Атлетика + 1d10, и оба получают результат 14! Итак, кто победил? Джина, потому что она защитник, и поэтому она отбивает мяч с размаха.

Позже, во время игры в баскетбол, Джина разбивает заднее полотно во время впечатляющего броска. Она остается после игры, чтобы починить его. Поскольку полотно не является противником, это не рассматривается как проверка умений противника. Вместо этого она делает проверку против значения Сложности (СЛ). ГМ определяет, что починка доски — это Повседневное действие, и поэтому присваивает ему СЛ13. Джина бросает ТЕХ + Знание техники + 1d10, и в результате получает 14, преодолевая СЛ и успешно ремонтируя полотно.

ДАТА

Несмотря на название, сильный Персонаж может добиться успеха после Критического провала, а высокая СЛ может победить персонажа, достигшего Критического успеха.

▶ Критический Успех ◀

Если на вашем d10 выпадает натуральная 10, вы добились критического успеха. Бросьте еще 1d10 и добавьте результат к первому броску. Если вы бросите еще одну 10, вы не получите еще один Критический успех.

▶ Критический Провал ◀

Если при броске d10 натуральный бросок равен 1, вы получили Критический провал. Бросьте еще 1d10 и вычтите результат из вашего СТАТ + навык + первый бросок. Если вы бросили еще одну 1, вы не получаете еще одну критическую неудачу.

ДАТА

Положительные модификаторы появляются благодаря снаряжению, имплантам, способностям или препаратам.

▶ Модификаторы Бросков ◀

Иногда не зависящие от вас условия могут усложнить выполнение задания. Например, простая проверка навыка (СЛ9) на порядок сложнее во время землетрясения. Такие внешние условия называются Модификаторами. Когда ГМ решит, что Модификатор применим к вашей проверке навыка, вы вычтете значение Модификатора из вашего броска. Вот несколько типичных примеров условий, которые могут заставить вашего ГМ призвать модификаторы (они могу складываться).

▶ Примеры Негативных Модификаторов

Обстоятельство	Модификатор
Ночь или слабое освещение	-1
Никогда не делал до этого	-1
Сложная задача	-2
Нет инструментов или деталей	-2
Неудобно спал накануне	-2
Стрессовые условия	-2
Истощённый	-4
Алкогольное или наркотическое опьянение	-4
Приходится действовать скрытно	-4
Выполнению задачи мешает дым или темнота	-4

ДАТА

Сумма навыка это СТАТ + Навык, объединенные в одно число.

▶ Попробовать еще раз ◀

После провала нельзя снова пытаться пройти проверку, пока вы не увеличите шансы на успех — например, потратите больше времени, возьмёте инструмент получше или выполните проверку смежного навыка.

▶ Смежный навык ◀

Проверки смежного навыка — это использование навыка не влияющего на напрямую на использование последующего навыка. На усмотрение ГМ хороший бросок в одном Навыке (который может быть брошен другим Персонажем) может дать +1 к последующему использованию смежного Навыка, если это вообще имеет смысл. Этот бонус +1 влияет на последующую попытку только один раз, а бонусы разных смежных навыков не складываются.

▶ Дополнительное время ◀

Использование дополнительного времени может дать вам бонус к проверке навыка. ГМ сообщает вам, сколько времени займет действие, вы можете получить +1 к проверке, если выполнение задачи займет в 4 раза больше времени.

▶ Когда нет навыка ◀

Если у вас нет навыка, но вы все равно хотите попробовать, у вас есть один вариант: просто используйте СТАТ, с которым связан этот навык, и добавьте его к 1d10. Это все, что вы получите. Вы полагаетесь исключительно на свой СТАТ.

▶ Использование Удачи ◀

Перед броском вы можете взять часть своей Удачи (содержит Очки Удачи, равные вашей характеристике УДЧ, и который пополняется в начале каждой игровой сессии) на проверку, которая увеличивает бросок на +1 за каждое очко. Удача — это мощная сила, которая может позволить невозможному стать возможным.

Просто? Помните: чтобы сделать что-угодно в ***Cyberpunk RED***, просто объедините СТАТ, навык и d10 против значения сложности (СЛ). Если ваша проверка превышает это значение, вы сделали это! Все остальное просто показуха!

СПИСОК НАВЫКОВ

Ниже вы найдете список всех навыков, используемых в ***Cyberpunk RED***. Чтобы дать вам представление о том, что эти навыки могут делать на разных уровнях, каждое описание включает в себя разбивку обычно достижимых задач на разных уровнях навыков. **Навыки, отмеченные (x2), стоят в два раза дороже для приобретения и улучшения.**

Навыки Восприятия

Концентрация..... ВОЛЯ

Навык сосредоточения, памяти, запоминания информации, игнорирования отвлекающих факторов.

При сумме 10 у вас довольно твердая память и вы можете держать себя в руках в борьбе с местными бустерами. При 14 вы тренировали свой ум и, вероятно, регулярно медитируете. Вас достаточно сложно смутить. При 18 ваш разум подобен стальной ловушке с круглосуточной блокировкой. Вы можете пройти сквозь пулеметный огонь и не дернуться.

Скрытие/раскрытие объекта .....ИНТ

Умение прятать предметы и находить спрятанные предметы. Этот навык используется для скрытия или обнаружения спрятанного оружия под одеждой.

При сумме 10 вы имеете некоторый опыт в уличной магии и, возможно, знаете несколько обычных тайников. При сумме 14 вы знаете самые распространенные тайники и можете проносить небольшие предметы мимо таможни. Возможно, вы подрабатываете контрабандистом или следователем. При сумме 18 вы владеете искусством маскировки. Редко что остается незамеченным вами, и вы могли бы пронести ручной пулемет в кабинет президента Кресса.

Чтение по губам .....ИНТ

Умение читать по губам разговор людей на расстоянии, чтобы понимать, что они обсуждают.

При сумме 10 вы достаточно долго подслушиваете разговоры, чтобы уловить несколько слов то тут, то там. На уровне 14 вы можете читать всех людей, включая людей с сильным акцентом и частично скрытым ртом. С базой 18 вы можете надиктовать разговор с расстояния 10 метров/дюймов в снежную бурю, закрыв один глаз.

Внимательность.....ИНТ

Навык обнаружения скрытых вещей, таких как подсказки, ловушки, прячущихся людей. Но не предметов, скрытых с помощью навыка Скрытие/раскрытие объекта.

При сумме 10, вы умеете держать ухо востро, и ваше пространственное восприятие лучше, чем у среднего человека. При сумме 14 вы всегда примерно знаете, что происходит вокруг вас, и только обученные профессионалы могут подкрасться к вам. При сумме 18 вы обучены проверять комнаты на наличие ловушек, вы можете заметить крошечные подсказки, такие как царапины на дверных ручках, вы можете предсказать, кто входит в комнату, по тому, как он поворачивает ручку.

Выслеживание .....ИНТ

Способность идти по следу с использованием улик, следов и подсказок, встреченных ранее.

При сумме 10 вы занимались охотой (на животных или людей - решать вам). При сумме 14 вы могли бы стать профессиональным охотником за головами, обладая достаточными знаниями, чтобы выслеживать людей, которые активно заметают следы. При сумме 18, вас практически невозможно запутать. Взяв след, вы можете идти по нему хоть до края земли.

Физические навыки

Атлетика .....ЛВК

Умение прыгать, лазать, метать, плавать, поднимать тяжести и т.д. Он сочетает в себе основные элементы любой спортивной программы среднего школьного уровня. Этот навык также охватывает метательное оружие.

При сумме 10 вы - эквивалент настоящего школьного "качка", способного бегать на длинные дистанции и поднимать солидные тяжести. При сумме 14 вы можете выступать на соревнованиях на уровне колледжа и принимать участие во всех видах спортивных состязаний. При сумме 18 вы спортсмен олимпийского или профессионального уровня, редко встретишь кого-то, кто соответствует вашему мастерству.

Акробатика .....ЛВК

Умение манипулировать своим телом, чтобы освободиться от наручников или других пут и проникнуть в недоступные места или пространства.

При сумме 10, вы можете иногда выскальзывать из наручников и входить в слегка стесненные условия. При сумме 14 вы практиковались в преодолении препятствий, и йога, вероятно, является частью вашего ежедневного ритуала. Вы можете с относительной легкостью выскользнуть из наручников и креплений и пролезть в небольшие шкафы. При сумме 18 вы могли бы путешествовать с цирком. Вы можете касаться пальцами ног головы, выскальзывать из сложных веревочных креплений и протискивать свое тело в такие пространства, что осьминог вспотел бы.

Танец .....ЛВК

Навык профессионального танца.

При сумме 10 вы отработали несколько движений и могли бы танцевать на свадьбе и произвести впечатление на жениха и невесту. При сумме 14 вы могли бы участвовать в одном из танцевальных конкурсов, спонсируемых Зиккуратом, и, вероятно, дойти до полуфинала. При сумме 18 вы, вероятно, хорошо известны своими танцевальными движениями и даже можете получить просьбы от Корпов выступить на их общественных мероприятиях.

Выносливость ..... ВОЛЯ

Умение противостоять суровым условиям и лишениями окружающей среды. Также это способность переносить боль или дискомфорт, особенно в течение длительных периодов времени, зная лучшие способы сохранения сил и энергии. Проверки навыка выносливости проводятся всякий раз, когда персонаж должен продолжать активную деятельность после длительного периода без еды, сна или воды или после продолжительной активности.

При сумме 10 вы, как правило, жесткий человек. Возможно, вы выросли на окраине или путешествовали со стаей кочевников. При сумме 14 вы обучены выживанию в суровых условиях и способны жить на улице без дома и крова, хотя и не очень комфортно. В случае необходимости вы можете уйти в пустыню за пределами города, чтобы избежать неприятностей. При сумме 18 вы хорошо привыкли к опасной местности и длительным трудностям. Вы можете долгое время жить с минимальным питанием, жить в полном одиночестве в пустыне и без проблем сохранять бдительность в бегах.

Сопротивление пыткам/наркотикам ... ВОЛЯ

Сопротивление болезненным воздействиями допросов, пыток и наркотиков.

При сумме 10 вы, вероятно, имели опыт допроса или употребления тяжелых наркотиков, и это дало вам некоторые знания о том, как с ними обращаться. При сумме 14 вы натренировались противостоять обычным допросам NCPD и нескольким различным ядам и наркотикам. При сумме 18 вас очень трудно расколоть, и вы можете избавиться от воздействия большинства ядов и наркотиков. Вы можете выдержать даже пытки таких психов, как Iron Sights.

Скрытность .....ЛВК

Умение тихо передвигаться, прятаться, незаметно выполнять действия или иным образом избегать обнаружения. Другие персонажи могут попытаться обнаружить вас с помощью своего навыка Внимательности.

При сумме 10 вы можете пройти мимо большинства охранников или ваших родителей, если вы были наказаны. При сумме 14 вы достаточно хороши, чтобы плавно скользить из тени в тень и не производить никакого шума. Вы можете избегать охранников и легко терять преследователей. При сумме 18, вы равны корпоративным ниндзя, нанятым Арасакой. Если вы хотите остаться незамеченным, то мало кто сможет вас найти.

Навыки Управления

Вождение ..... РЕА

Навык вождения и маневрирования наземным транспортом.

При сумме 10 вы равны очень хорошему непрофессиональному водителю. Вы знаете, как вести себя на дороге и устраивать ярость на дороге. При сумме 14 вы равны умеренно опытному водителю гоночного автомобиля. Вы умеете проходить повороты, перепрыгивать небольшие препятствия и ездить по опасной местности. В сумме 18, у вас есть навыки, чтобы стать известным на всю страну гонщиком и, возможно, заключить спонсорское соглашение с некоторыми из крупнейших производителей автомобилей.

Пилотирование (x2) .....РЕА

Навык управления летательными аппаратами.

При сумме 10 вы - подготовленный пилот, способный участвовать в большинстве боевых ситуаций или управлять самолетом в плохую погоду. При сумме 14 вы - пилот-ветеран, много времени проведший в кабине. Вы можете справиться с собой практически в любой ситуации, включая выполнение сложных пилотажных маневров. При сумме 18 вы обладаете навыками высшего пилотажа, которые широко известны среди пилотов как "Оооо да". Вы можете преодолевать ураганы и лавировать между зданиями на AV-4.

Судоходство .....РЕА

Управление и маневрирование морскими судами.

При сумме 10, вы уже пилотировали морские суда и знаете все тонкости морских путешествий и боевых действий. Вы можете справиться с волнением на воде и держать себя в руках при стычке.

При сумме 14 вы провели много времени на воде и, вероятно, участвовали в нескольких морских столкновениях. Вы знаете, как выйти победителем в равной схватке. При сумме 18 вы - морской волк, способный провести грузовое судно через ураган и маневрировать скоростным катером через обломки и вражеские кораблеи.

Верховая езда .....РЕА
Езда на живом существе, обученном этому.

При сумме 10, вам выпала редкая роскошь увидеть лошадь и покататься на ней. Вы знаете основы того, как удержать ее, чтобы она не ускакала. При сумме 14, так или иначе, у вас был большой опыт верховой езды (будь то лошади или другие животные), и вы очень компетентный наездник, способный быстро совершать маневры и перестраиваться. При сумме 18, вы можете действительно установить контакт с существом, на котором едете, чтобы получить от него максимальную отдачу. Вы можете и, вероятно, когда-то уже участвовали в корпоративных скачках. Лошади встречаются крайне редко, а талантливые наездники - еще реже.

Образовательные Навыки

Бухгалтерия .....ИНТ
Умение балансировать бухгалтерскую отчетность, создавать поддельные бух. книги, идентифицировать их, жонглировать цифрами, управлять бюджетами.

При сумме 10 вы можете самостоятельно вести бухгалтерию небольшой компании и редко допускать канцелярские ошибки. При сумме 14, вы можете вести бухгалтерию средней корпорации и одновременно скрывать растрату. При сумме 18 вы - мастер двойной записи и оффшорной бухгалтерии, которой могли бы гордиться лучшие преступники из "белых воротничков". Вероятно, корпорация или преступная семья попросит вас помочь им в их операциях.

Обращение с животными.....ИНТ
Навык дрессировки, тренировки и ухода за зверушками.

При сумме 10 вы знаете, как подойти к дикому животному, не спугнув его, и раньше держали домашнее животное. При сумме 14 у вас есть навык дрессировки животных для других людей, и вы встречали в своей жизни несколько разных животных. При сумме 18, возможно, вы когда-то работали с Биотехникой над различными синтетическими и клонированными животными, появившимися в последнее время. Вы можете успокоить практически любое животное и можете профессионально дрессировать животных для таких групп, как NCPD.

Бюрократия.....ИНТ
Умение работать с бюрократами, сокращать бюрократическую волокиту, знать, с кем говорить в бюрократии, как к ним обращаться и как извлекать информацию из бюрократии.

При сумме 10 вы уже несколько раз были в этом квартале и знаете, как вести себя с бюрократами, чтобы не попасть в бюрократическую ловушку. При сумме 14 вы работаете с бюрократией достаточно долго, чтобы по-настоящему начать разгадывать секреты организации. Вы знаете, как ускорить выполнение приказов, убедиться, что ваши бумаги попадают на нужные столы, и можете даже блокировать чужие запросы с помощью Корп и государственных органов. При сумме 18 вы мастерски работаете с системой. Вы знаете, как добиться практически всего, что вам нужно, надолго завязать оппозицию в бюрократической волоките и даже манипулировать бюрократией, создавая ложные заявления и документы.

Как Много Навыков!

В Cyberpunk RED нет определенного состава команды. Ваша группа может быть группой эджераннеров, выполняющих любую работу, которая попадется им на пути, конечно, но она также может быть отрядом корпоративных специалистов по устранению неполадок, частной сыскной фирмой, командой репортеров-расследователей, контрабандистской стаей кочевников или командой Trauma Team. Перед вами огромный мир, и мы постарались предоставить вам полный список навыков, чтобы вы не были привязаны к одному конкретному виду кампании. Некоторые навыки из этого списка могут нечасто встречаться в вашей конкретной кампании, и вы можете их игнорировать. Другие будут всплывать в памяти независимо от того, какой тип киберпанковской истории вы рассказываете. Это основные навыки, и не зря каждый из вас должен приобрести как минимум 2 навыка.

Игроки, если вы не уверены, нужен ли вам навык чтения по губам или техник морского транспорта, поговорите со своим ГМом и узнайте, не появятся ли эти навыки в игре. А для ГМов может быть отличной практикой время от времени просматривать листы персонажей своих игроков и думать о том, как можно использовать выбранные ими Навыки в игре, чтобы помогать им решать проблемы.

Бизнес ..... ИНТ
Навыки, касающиеся знания основных методов ведения бизнеса, законов спроса и предложения, управления сотрудниками, закупок, продаж и маркетинга.

При сумме 10 у вас есть знания, эквивалентные нескольким бизнес-тренингам, и вы могли бы управлять своей собственной компанией. При сумме 14 вы уже давно работаете в бизнесе и знаете все тонкости ведения успешного бизнеса. Вы умеете получать ресурсы, нанимать квалифицированных работников и избегать враждебного поглощения. Вы научились достаточно, чтобы вас заметили крупные корпорации. При сумме 18 вы знаете все о махинациях и сделках в корпоративной жизни. Вы знаете, как нанимать лучших из лучших, вдохновлять людей благодарить вас за возможность работать до смерти, и вы можете проводить и продумывать будущие махинации корпорации.

Композиция ..... ИНТ
Необходимый навык для написания песен, статей или рассказов.

При сумме 10 вы можете создавать работы, которые можно продать, и некоторые люди даже будут брать вас на работу. При сумме 14 вы можете создавать произведения искусства, которые принесут вам небольшую, но страстную поддержку и некоторое признание критиков. При сумме 18 у вас есть навыки, чтобы стать национально признанным композитором, создающим произведения искусства, которые соперничают с великими художниками, писателями и композиторами 20-го и 21-го веков.

Криминология .....ИНТ
Умение находить улики, пытаясь найти отпечатки пальцев, проводя баллистическую экспертизу, изучая улики, а также просматривая полицейские протоколы и файлы.

При сумме 10 вы узнали достаточно, чтобы навсегда разрушить участковые процессуальные драмы. Вы знаете, как исследовать улики, как правильно обслуживать место преступления и основы работы с полицейскими документами. При сумме 14 вы потратили много времени на изучение криминологии, и это принесло свои плоды. Вы можете с легкостью ориентироваться в полицейских участках и архивах и без посторонней помощи проводить расследования убийств. При сумме 18 у вас есть способности, чтобы стать следующим великим детективом. Вы можете без труда провести сложные расчеты для определения баллистических характеристик и брызг крови, и уже через несколько мгновений после прибытия на место преступления вы сможете получить четкое представление о том, что именно произошло. Чтобы поставить вас в тупик, нужен действительно необычный случай.

Криптография .....ИНТ
Умение шифровать и расшифровывать сообщения.

При сумме 10 вы научились кодировать свои сообщения достаточно хорошо, чтобы обычный человек не мог понять, что вы говорите или пишете, и взламывать основные коды. При сумме 14 у вас много практики во взломе кодов и общении в кодах. Вы могли бы работать в ЦРУ или любой другой секретной службе и прекрасно ладить с ними. При сумме 18 вы - мастер криптографии. Нет такого кода или шифра, который нельзя было бы взломать в определенное время, и когда вы что-то шифруете, вы можете быть уверены, что никто не сможет это расшифровать без профессиональной команды криптографов.

Дедукция.....ИНТ
Умение взять несколько подсказок и сделать не очевидный вывод или поставить медицинский диагноз.

При сумме 10 вы можете сложить два и два вместе и без проблем вычислить большинство логических задачек. Вы всегда сможете определить, где вы оставили ключи или насколько вероятно, что сыпь на вашей руке смертельно опасна. При сумме 14 вы натренировали свой ум собирать подсказки и организовывать их, чтобы делать более точные выводы. Вы можете делать точные долгие выводы, например, сколько времени пройдет, прежде чем бандиты поймут, что вы продали им некачественный киберимплант.

При сумме 18 ваши навыки могут сравниться с навыками Шерлока Холмса. Вы находитесь на уровне детектива мирового класса, строя точные умозаключения и предсказания на основе самых незначительных улик, которые только можно себе представить. Некоторые люди могут даже подумать, что вы экстрасенс.

Образование .....ИНТ

Навык общих знаний, эквивалентный базовому школьному образованию, позволяющий уметь читать, писать, использовать базовую математику и знать достаточно истории, чтобы свести концы с концами.

При сумме 10 у вас есть эквивалент базового высшего образования. У вас гораздо больше образования, чем у среднего человека в Найт-Сити. При сумме 14, у вас большое образование, равное степени магистра или доктора. Возможно, на самом деле у вас нет степени из-за уровня образования в Найт-Сити. При сумме 18, вы чрезвычайно образованный человек, один из тех, кто "знает всё обо всем" (и, надеюсь, имеет здравый смысл держать рот на замке).

Азартные игры..... ИНТ

Умение считать шансы и успешно играть в азартные игры.

При сумме 10, вы умеете играть в карты и бывали в нескольких казино. Вы чаще выигрываете, чем проигрываете - если только вы не ходите в казино корпов или мафии". При сумме 14 вы обладаете навыками профессионального игрока. Вы знаете, как играть во все основные игры, и обычно можете удвоить свои деньги, когда играете. При сумме 18 вы - мастер азартных игр. Будь то подсчет карт, блеф, чтение подсказок или еще какой-нибудь древний навык, вы научились этому достаточно хорошо, чтобы быть действительно опасным для всех, кто играет с вами в азартные игры. Возможно, вам запретили посещать пару казино.

Язык ..... ИНТ

Умение говорить на определенном языке. **Вы должны выбрать конкретный язык всякий раз, когда повышаете этот навык**.

При сумме 10 вы можете говорить на языке достаточно хорошо, чтобы справляться с ситуацией на улице, но не понимаете многих жаргонных выражений. При сумме 14, вы хорошо владеете языком, и большинство людей считают, что это ваш родной язык. При сумме 18 вы не только бегло и четко говорите на языке , но и знаете все его тонкости, включая сленг, сложные ситуативные правила и все диалекты.

Поиск информации .....ИНТ

Умение использовать базы данных, датапулы, библиотеки и другие источники информации для поиска фактов.

При сумме 10 вы можете пользоваться всеми базами данных и даже искать в библиотеках и физических носителях информации. При сумме 14 вы можете легко получить доступ к Библиотеке Конгресса (если она еще существует) и найти редкие факты, относящиеся к старым темам. При сумме 18 вы можете постичь любую общественную базу данных и большинство частных баз данных. Вы можете находить крайне малоизвестные факты, и вы почти уверены, что даже могли бы находить факты и файлы из до ДатаКраш, если бы не было так много Р.Э.Б.И.Д.С.

Знание местности .....ИНТ

Умение хорошо знать определенный район и разбираться в планах различных группировок, как политических, так и криминальных. **Каждый раз, когда вы повышаете этот навык, вы должны выбрать конкретное место, которое не может быть больше, чем один район или община**.

При сумме 10, вы хорошо знаете местность, куда пойти, чтобы получить все, что вам нужно, куда прятаться, каковы местные общественные группировки. При сумме 14, вы хорошо знакомы с местностью и не только знаете основы, но и осведомлены об основных проблемах, группировках и правилах, чего не скажешь о среднем туристе. При сумме 18 вы могли бы выступать в роли гида по этому району. Вы везде суете свой нос, разговариваете с большинством людей, видели достопримечательности и испытали на себе большую часть того, что может предложить этот район. Вы почти никогда не остаетесь без информации.

Наука ..... ИНТ

Навык, позволяющий ставить эксперименты, писать научные статьи, проверять гипотезы и вести дискуссии с другими учеными в определенной области науки. **Область изучения должна быть указана всякий раз, когда этот навык повышается. Возможные варианты: Геология, Математика, Физика, Зоология, Антропология, Биология, Химия и История**.

При сумме 10, вы изучали науку на уровне класса средней школы. Вы знаете основы и можете выполнять задачи, связанные с этой наукой. При сумме 14, вы хорошо обучены в этой науке и находитесь на уровне магистра. Вас редко ставят в тупик проблемы, связанные с вашей наукой, и вы можете пользоваться уважением в своей области. При сумме 18 вы являетесь мастером в своей дисциплине. Вы обладаете знаниями и умениями, чтобы проложить новый путь в своей области и даже разработать перспективные направления и сделать новые открытия.

Тактика .....ИНТ

Умение эффективно управлять крупномасштабным сражением. Персонаж с этим навыком обычно знает, что нужно сделать, чтобы вести сражение, и как могут отреагировать вражеские силы.

При сумме 10 вы имеете базовые знания о том, как проходят крупномасштабные сражения, и можете легко возглавить батальон в сражении с низкими ставками. При сумме 14 вы изучили и узнали многое о том, как вести бой. Вы можете легко перехитрить бандитов и наемных убийц и предугадать действия противника.При сумме 18 вы - тактический мастер, способный сыграть в быстрые шахматы даже с самыми опытными тактиками. Вы можете стать великим полководцем.

Выживание в пустыне .....ИНТ

Навык, позволяющий комфортно выживать в условиях дикой природы. Эти знания включают в себя умение ставить ловушки, добывать древесину, выслеживать дичь, строить убежища и делать костры.

При сумме 10 вы обладаете навыками выживания среднего бойскаута. Вы можете отправиться в поход и, если вас бросят посреди дикой природы, вы будете знать, как выжить, имея соответствующее снаряжение. При сумме 14 вы - опытный выживальщик, обладающий достаточными знаниями, чтобы выжить практически в любых условиях с относительным комфортом. Вы находитесь примерно на уровне "зеленого берета" спецназа. При сумме 18 вы узнали достаточно, чтобы не только выжить, но и процветать. Вам больше не нужны инструменты, чтобы выжить в дикой природе, и вы можете быть брошены посреди Скалистых гор, не имея ничего, кроме одежды на теле, и все равно для вас это будет раз плюнуть.

BY EVE VENTRUE

Навыки Ближнего Боя

Рукопашный бой .....ЛВК

Умение сражаться и бороться с грубой силой.

При сумме 10, вы неплохой драчун в баре и можете держать себя в руках в схватке. Вы умеете наносить удары и знаете некоторые тонкости борьбы. При сумме 14, вы могли бы стать профессиональным борцом в любом количестве арен для подпольной борьбы или официальных заведений по всему городу. Вы можете уложить большинство противников, и хотя у вас не так много сильных сторон, вы знаете, как использовать свою силу в своих интересах. При сумме 18 вы - опытный боец с железной хваткой и сильным ударом справа. Достаточно одного хорошего удара или идеально выполненного захвата, чтобы большинство людей дважды подумали, стоит ли с вами драться.

Уклонение .....ЛВК

Навык, позволяющий уходить с пути того, кто атакует вас в ближнем бою. Персонаж с РЕА 8 или выше может также использовать это умение, чтобы уклоняться от дальних атак и взрывов.

При сумме 10, у вас быстрые ноги и, в случае необходимости, обычно можете отпрыгнуть с дороги. При сумме 14, вы достаточно быстры, чтобы увернуться от большинства бандитов, и даже можете противостоять опытным бойцам, вооруженным монокатанами и монопламенными кнутами. При сумме 18 вы натренировали свое тело, чтобы начать двигаться еще до того, как ваш мозг отреагирует на происходящее вокруг.

Боевые искусства (x2).....ЛВК

Навык, позволяющий тренироваться в одной из форм боевых искусств. **Каждый раз, когда вы повышаете этот навык, вы должны выбрать, в какой форме вы тренируетесь. Вы можете изучать несколько форм, но делать это нужно отдельно. Возможные варианты: Каратэ, Тхэквондо, Дзюдо, Айкидо.**

При сумме 10 вы обучены боевому искусству и можете выполнять базовые движения. При сумме 14 вы достигли такого уровня подготовки в своем боевом искусстве, который позволяет вам проявлять некоторую фантазию. Вы можете надежно выполнять такие специальные приемы, как обезоруживание противника, броски назад и комбо удары. При сумме 18 вы - мастер боевых искусств наравне с легендарными великими бойцами, такими как Ип Ман, Брюс Ли и Мас Ояма. Вы можете выполнять сложные маневры, проламывая черепа, парализуя противников и разрывая броню.

Оружие ближнего боя .....ЛВК
Умение сражаться с оружием ближнего боя.

При сумме 10 вы обучены владению оружием ближнего боя. Вы можете держать себя в руках в схватке с мечом или ножом, а если в ваши руки попадет свинцовая труба, вы можете стать довольно опасным противником. При сумме 14 вы хорошо знаете все тонкости и нюансы рукопашного боя. Вы, вероятно, носите с собой оружие ближнего боя на всякий случай, и оно может быть вашим предпочтительным оружием. При сумме 18 вы умеете сражаться в ближнем бою практически с любым жителем города. Возможно, вы даже сможете сразиться с легендарным Кеничи Забуро в поединке на мечах один на один и выйти живым.

Сценические Навыки

Актерское мастерство ..... ХАР

Умение брать на себя роль, маскироваться под кого-то другого, реального или вымышленного, а также симулировать эмоции и настроение.

При сумме 10 вы обладаете некоторыми навыками маскировки и актерского мастерства. Вы можете создавать надежные маскировку, если она не слишком интенсивна, и вы можете убедить большинство людей, что вы тот, за кого себя выдаете. При сумме 14 вы - искусный пародист, актер и мастер маскировки. Вы можете подражать голосам с хорошими результатом и создавать маскировку, включающую более сложные аспекты, такие как изменение расовой принадлежности или сильно увеличенный или уменьшенный возраст. При сумме 18, вы настолько хороши, что, вероятно, можете выбрать человека на улице и полностью украсть его жизнь. Даже их собственные друзья и семья не заметят разницы. До тех пор, пока вы не избавитесь от оригинала.

Игра на инструменте ..... ТЕХ

Умение профессионально играть на музыкальном инструменте. **При повышении этого навыка вы можете выбрать, на каком инструменте. Возможные варианты: пение, гитара, барабаны, скрипка, фортепиано и т.д.**

При сумме 10 вы достаточно опытны, чтобы играть профессиональные концерты и получать деньги за свои выступления. При сумме 14 вы обладаете навыками, позволяющими получить признание вашего таланта. Места, где вы выступали, могут позвонить вам и попросить выступить там еще раз. При сумме 18 вы можете стать широко известной суперзвездой, как покойный великий Джонни Сильверхэнд. Все, что вам нужно, - это шанс, и вы можете выступать на сцене перед миллионами.

Навыки Оружия Дальнего Боя

Стрельба из лука .....РЕА
Навык точного наведения болтового ил оружия использующего стрелы.

При сумме 10 вы достаточно искусный лучник, который может легко поразить цель в зоне действия вашего оружия. При сумме 14, вы достаточно искусны, чтобы делать выстрелы, которые обычному лучнику даются с трудом, и вы почти всегда можете поразить цель, находящуюся в зоне досягаемости вашего оружия.

При сумме 18 вы - лучник, способный соперничать с Робин Гудом, с достаточным мастерством, чтобы поражать цели на расстоянии сотен метров/ярдов и выполнять трюки, например, выбивать предметы из рук людей.

Автоматический огонь (x2) .....РЕА
Навык удержания цели в прицеле в режиме автоматического огня, вопреки отдаче.

При сумме 10, вы можете контролировать штурмовую винтовку в автоматическом режиме и сохранять скорострельность, но для попадания в цель вам лучше находиться в зоне досягаемости. При сумме 14, вы более натренированы контролировать оружие с автоматическим режимом и можете сохранять достаточно высокую плотность огня. Скорее всего, у вас есть ПП или штурмовая винтовка в качестве основного оружия. При сумме 18 вы можете точно поражать цели на расстоянии до 100 м, если у вас есть идеальные условия и немного удачи. Вы - ужас на поле боя, который может изрешетить противника пулями с точностью швейной машинки.

Пистолеты.....РЕА
Навык стрельбы из легкого ручного оружия, например, пистолетов.

При сумме 10 вы умеете обслуживать и точно стрелять из пистолетов, пистолетов-пулеметов в однозарядном режиме и другого стрелкового оружия. При сумме 14 вы - опытный стрелок с быстрой рукой и хорошим глазомером. Вы легко поражаете цели в своей зоне досягаемости и можете более точно стрелять на дальние дистанции. При сумме 18 вы - меткий стрелок. Вы можете стрелять в монеты с расстояния 12 м и выбивать оружие из рук людей. Вы обладаете навыками, позволяющими вам стать одним из лучших pistoleros в Сити.

Оружие крупного калибра (x2) .....РЕА
Навык точной стрельбы из крупнокалиберного оружия, включая гранатометы и ракетные установки.

При сумме 10 вы умеете обслуживать и точно стрелять из ракетных установок, гранатометов, рельсотронов и другого тяжелого оружия. При сумме 14 вы прошли обучение, чтобы по-настоящему преуспеть в стрельбе из тяжелого оружия. Вы смертельно точны при стрельбе ракетами и гранатами и вполне можете стать наводчиком турели в следующей корпоративной войне. При сумме 18 у вас есть навык мастера обращения с тяжелым оружием. Вы знаете эту технику настолько хорошо, что можете делать сложные выстрелы из рельсотрона и попадать гранатами в дымоходы с расстояния 100 м.

Тактическое оружие..... РЕА
Навык стрельбы из переносимого тактического вооружение с плечевым упором, например, винтовки, дробовики и т.д.

При сумме 10, вы умеете обслуживать и точно стрелять из автоматов, дробовиков, снайперских винтовок и другого оружия с плечевым упором. При сумме 14, вы достаточно опытны для сложных выстрелов, таких как стрельба через окна для поражения целей в зданиях, и вы почти всегда можете поразить цель точно в зону прицеливания. При сумме 18 вы равны таким снайперам, как Энни Окли, и знаменитым виртуозам, как Василий Зайцев. В большинстве случаев, если вы видите цель, вы можете в нее попасть. Вероятно, пройдет совсем немного времени, прежде чем служба безопасности Корпорации начнет над вами охотиться.

Социальные Навыки

Подкуп..... ХАР
Умение подкупить человека, понимание как к нему подойти и сколько предложить.

При сумме 10 вы знаете, как подкупить охранника, чтобы он посмотрел в другую сторону, или не дать свидетелю разболтать простые секреты. При сумме 14 вы умеете читать людей и манипулировать ими. Вы заключили массу сделок, и у вас достаточно навыков, чтобы подкупить свидетелей, чтобы они не предстали перед судом, заставить полицию NCPD оставить ваши операции в покое на одну ночь, а может быть, даже убедить корпоративную команду киллеров, что вы более ценны живым. При сумме 18 вы - мастер позолотить ручку. Все чего-то хотят, и у вас есть дар точно знать, что предложить. Даже самые неподкупные люди в Сити не смогут отказаться от вашего предложения.

Общение ..... ЭМП
Умение вытягивать информацию из людей, не вызывая подозрений при разговоре.

При сумме 10 вы умеете вести беседу, заставляя собеседника рассказывать простую информацию. При сумме 14 вы станете отличным интервьюером, убеждая собеседника рассказать вам анекдоты о прошлом, поболтать об интересах, философии и т.д. При сумме 18 вы умеете мягко маневрировать, чтобы человек рассказал вам все, включая очень личную информацию, например, о том, что у него есть незаконнорожденный сын и о том, что никто никогда не любил его по-настоящему.

Проницательность ..... ЭМП

Умение читать выражение лица, язык тела, различать эмоциональное состояние и обнаруживать ложь и обман.

При сумме 10 вы можете определить, когда вам говорят не всю правду, и умеете читать эмоции людей. При сумме 14, вы можете легко распознать тонкие уловки и перепады настроения, и вы знаете, что на самом деле имеют в виду большинство ваших собеседников. При сумме 18, вы можете не только обнаружить тонкие эмоциональные подсказки, но если человек что-то скрывает, вы обычно можете догадаться, что именно он скрывает в общих чертах.

Допрос ..... ХАР

Навык насильственного извлечения информации.

При сумме 10, вы безошибочно определяете, лжет ли вам ваш подозреваемый, у вас есть базовые знания о "продвинутых техниках допроса". При сумме 14 вы являетесь профессиональным следователем, эквивалентным опытному детективу, допрашивающему подозреваемого. В зависимости от того, насколько вы нравственны, вы также можете быть искусны в вытягивании информации из субъектов более силовыми методами. При сумме 18 вы находитесь на одном уровне с известным медиумом Лайлом Томпсоном, что позволяет вам несколькими словами заставить попотеть даже самых влиятельных людей. Если дело того требует, вы прекрасно владеете орудиями пыток.

Убеждение ..... ХАР

Умение убеждать, уговаривать или оказывать влияние на людей. Также способность убеждать других делать то, что нужно вам. Это может использоваться индивидуально и в больших группах.

При сумме 10 вы можете выиграть большинство дебатов или убедить свою пассию в том, что блондинка, с которой вы были вместе, была вашей сестрой. При сумме 14 вы - гладкий собеседник профессионального уровня. Если вы хотите начать карьеру в политике в Сити, то именно здесь эта мечта может стать реальностью. При сумме 18 вы обладаете поистине серебряным языком и умеете убедить практически любого человека в чем угодно, если это не совсем уж безумно.

Уход за собой ..... ХАР

Умение правильно ухаживать за собой, укладывать волосы и т.д., чтобы максимально повысить свою физическую привлекательность. Использование этого навыка позволяет персонажам увеличить свои шансы на успешное соблазнение или убеждение.

При сумме 10, вы знаете, как поддерживать себя в хорошем состоянии. Вы знаете несколько косметических процедур, можете самостоятельно уложить волосы и сделать макияж. При сумме 14 вы профессионал, умеющий делать особый грим и сложные прически, чтобы вывести свой образ на новый уровень. При сумме 18 вы обладаете навыками художника мирового класса, изобретающего новые стили и задающего тенденции в городе. Вы всегда "в теме". И вы это знаете.

Знаток Улиц .....ХАР

Умение знать, где достать незаконные и контрабандные вещи, общаться с криминальными элементами и избегать плохих ситуаций в плохих районах.

При сумме 10 вы можете достать несколько "горячих" предметов, купить уличные наркотики и выяснить, кто лучший Фиксер на районе. При сумме 14 вы знаете, как связаться с Соло, чтобы заключить контракт на убийство, вы можете знать нескольких мафиози, и вы знаете, каких районов следует избегать. При сумме 18 вы обладаете навыками, позволяющими вам самому стать крупным криминальным авторитетом и обойтись без посредников. Вы знаете, с какими фиксерами нужно разговаривать и какие руки нужно подмазать.

Торговля ..... ХАР

Умение заключать выгодные контракты с торговцами или заказчиками.

При сумме 10 вы - надежный торговец, который может торговаться и заключать выгодные сделки на местном рынке. При сумме 14, вы умеете заключать сделки с караванами кочевников, чтобы получать новые товары по разумным ценам, и вас, вероятно, хорошо знают на местном Ночном рынке. При сумме 18 вы -мастер экономического маневрирования и можете покупать и продавать товары по удивительной цене. Теперь вам остается только следить за тем, чтобы не перейти дорогу местным фиксерам.

Гардероб и стиль ..... ХАР

Вы знаете что и как нужно надеть для каждой конкретной ситуации.

При сумме 10 вы умеете выбирать одежду с вешалки. Вы можете составить стильный лук и подобрать цвета и фасоны всего, что на вас надето, начиная от обуви и заканчивая стилевыми имплантами. При сумме 14 ваши друзья просят у вас совета по гардеробу,

Ремонт транспорта

СЛ и количество времени, необходимое для восстановления поврежденного/ разрушенного автомобиля с помощью ТЕХ навыка до идеального состояния, зависит от степени повреждения. Незначительное: СЛ9, 3 часа. Крупное: СЛ13, 1 день. Разрушен: СЛ17, 1 неделя.

При неудачном броске на половине ремонта вы понимаете, что придется начинать ремонт с нуля.

Ремонт предметов

СЛ и количество времени, необходимое вам для восстановления поврежденного/ разрушенного предмета с помощью ТЕХ навыка до идеального состояния, зависит от ценовой категории предмета: Дешевка/Обычное: СЛ9, 1 час. Ценное: СЛ13, 6 часов. Премиум: СЛ17, 1 день. Дорогое: СЛ21, 1 неделя. Очень дорогое: СЛ24, 2 недели. Роскошь: СЛ29, 1 месяц. Супер Роскошь: СЛ29, 1 месяц за 10,000eb цены предмета.

При неудачном броске, на середине ремонта, вы понимаете, что вам придется начать ремонт с нуля.

а вы можете с лёгкостью создать для них профессиональные аутфит на заказ. При сумме 18 вы относитесь к тем редким людям, чей личный стиль влияет на основные модные тенденции. Вероятно, скоро о вас узнает один из крупнейших модных домов.

Технические Навыки

Авиационные технологии .... ТЕХ

Навык ремонта и обслуживания воздушных транспортных средств. СЛ и количество времени, необходимое для восстановления поврежденного/ разрушенного транспортного средства с помощью этого навыка до идеального состояния, зависит от количества полученных повреждений. (см. сайдбар на **стр. 140**).

При сумме 10 вы стали хорошо разбираться в обслуживании и ремонте AV, Автожиры, Вертолётов и других летающих ТС. При сумме 14, вы - опытный механик, который может легко устранить почти любое повреждение воздушного ТС, если у вас достаточно времени. При сумме 18, вы можете восстановить AV-4 из дымящейся груды обломков всего за неделю и можете починить сломанный ротор с закрытыми глазами.

Знание техники ..... ТЕХ

Умение определять, понимать и ремонтировать простые электронные устройства и все другие предметы, не относящиеся к другому умению ТЕХ. СЛ и количество времени для восстановления поврежденного/ разрушенного предмета с помощью этого навыка до идеального состояния, зависит от ценовой категории предмета (см. сайдбар на **стр. 140**).

При сумме 10 вы довольно умело обращаетесь с техникой. Вы можете устранить засор принтера в вашем доме, восстановить микроволновую печь и выполнить базовый ремонт заводского оборудования. При сумме 14 вы - местный мастер на все руки в своем районе. При сумме 18 вы - технический мастер, когда речь идет о бытовых предметах и основных механизмах. Вы можете с легкостью ремонтировать тяжелые машины и обнаруживать проблемы и неисправности в технике до того, как это станет проблемой.

Кибертехника ..... ТЕХ

Умение определять, понимать и ремонтировать кибернетику. СЛ и количество времени, необходимое для восстановления поврежденного /уничтоженного предмета с помощью этого навыка до идеального состояния, зависит от ценовой категории предмета. (см. сайдбар на **стр. 140**).

При сумме 10 вы хорошо разбираетесь во всех тонкостях кибертехнологий. Вероятно, у вас уже установлены некоторые кибертехнологии, и вы можете без проблем их обслуживать. При сумме 14 вы много знаете о киберпрограммах и киберимплантах. Вы можете перепрошить киберруку и даже выполнить некоторые механические работы с помощью подручных средств, если потребуется. При сумме 18 у вас есть навык поддерживать все кибертехнологии, с которыми вы контактируете, в идеальном состоянии. Вам почти никогда не придется беспокоиться о воздействии микроволновок и ЭМИ-устройств на боле боя.

Подрывник (x2) ..... ТЕХ

Умение устанавливать, обезвреживать и знать, какое количество взрывчатки позволит достичь желаемого результата. Этот навык позволяет персонажу быть сведущим в использовании взрывчатых веществ, а также знать, какие взрывчатые вещества лучше использовать для тех или иных работ, и определять взрывчатые вещества на местности.

При сумме 10 вы умеете обращаться с большинством готовых взрывчатых веществ и имеете представление о том, какие взрывчатые вещества подходят для тех или иных работ. При сумме 14, вы обладаете глубокими знаниями в области подрывного дела и можете устанавливать бомбы с таймером и аккуратно обезвреживать бомбы, установленные другими. При сумме 18 вы - эксперт по подрывному делу и знаете все существующие взрывчатые вещества. Вы можете обезвредить бомбу с закрытыми глазами и знаете, как установить взрывчатку, чтобы получить контролируемые результаты, например, взорвать двери и вызвать контролируемые разрушения.

Электроника/Безопасность (x2) ..... ТЕХ

Умение определять, понимать, ремонтировать, противодействовать и устанавливать сложные электронные устройства, такие как компьютеры, кибердеки, персональную электронику, электронные системы безопасности, жучки и маячки, нажимные пластины, лазерные ловушки и т.д. СЛ и количество времени, необходимое для восстановления поврежденного/разрушенного предмета с помощью этого навыка до идеального состояния, зависит от ценовой категории предмета (см. сайдбар на **стр. 140**).

При сумме 10 вы достаточно опытны, чтобы починить свой агент, когда он начинает барахлить, и вы уверены, что сможете переделать систему безопасности на складе. При сумме 14 у вас есть навыки, необходимые для того, чтобы стать солидным мастером или искусным взломщиком. Вы можете с легкостью взломать простые системы безопасности и восстановить компьютер, если у вас будет достаточно времени. При сумме 18 вы обладаете навыками, позволяющими вам соперничать с высокоуровневыми нетраннерами во взломе систем безопасности, и у вас есть шанс починить даже самую сложную и дорогую технику, если вам дадут достаточно времени и немного удачи.

Первая помощь ..... ТЕХ

Умение применять медицинские процедуры к раненому, чтобы он не умер, и лечить наиболее распространенные критические ранения.

При сумме 10 вы имеете начальную подготовку по оказанию первой помощи и знаете, как справляться с травмами в полевых условиях. Когда кто-то срочно вызывает врача, вы не самый лучший выбор, но вы можете справиться. При сумме 14 вы можете позаботиться обо всех простых ранах и не дать людям умереть. Вероятно, вы носите с собой сумку медтехника на всякий случай. При сумме 18, с аптечкой вы просто чудотворец. Пока вы на ногах, смерть курит в сторонке.

Фальсификация ..... ТЕХ

Навык создания и выявления поддельных документов, произведений искусства и ID-карт. Фальсификация чаще всего противопоставляется навыку фальсификации.

При сумме 10 вы можете подделать простые ID карты, можете легко отличить любой фальшивый документ, переданный вам. При сумме 14, вы можете сделать подделку чего угодно, кроме самых сложных экспертных изделий, и редко когда подделка проходит мимо вашей первичной проверки. При сумме 18 вы можете выставлять свои подделки в лучших музеях.

Автомеханика .....ТЕХ

Навык ремонта и обслуживания транспортных средств, передвигающихся по земле. СЛ и количество времени, необходимое для восстановления поврежденного/разрушенного транспортного средства с помощью этого навыка до идеального состояния, зависит от количества полученных им повреждений. (см. сайдбар на **стр. 140**).

При сумме 10 вы хорошо разбираетесь в обслуживании и ремонте дорожных мотоциклов, наземных машин и других наземных транспортных средств. При сумме 14, вы - опытный механик, который может легко устранить почти любое повреждение наземного транспортного средства, если у вас достаточно времени. При сумме 18, вы можете спасать и восстанавливать старые военные транспортники из заброшенных земель, при чем вы можете ремонтировать их хоть во сне.

Художественное ремесло ..... ТЕХ

Умение профессионального создания картин, рисунков или скульптур.

При сумме 10, вы достаточно талантливы, чтобы создавать произведения искусства, которые действительно приносят вам значительные деньги на рынке. При сумме 14 вы обладаете достаточным мастерством, чтобы начать получать признание своего таланта. Ваше искусство, возможно, появится в некоторых скримлистах или статьях в Дата Пулах. При сумме 18, вы можете быть известны на всю страну, выставляться в галереях, и другие менее известные художники будут изучать ваш стиль в художественной школе.

Парамедик (x2) .....ТЕХ

Умение применять медицинские процедуры к раненому, чтобы он не умер, и лечить все критические ранения, не требующие хирургического вмешательства. (Хирургия доступна медтехникам только через их ролевую способность "Медицина").

При сумме 10 вы можете заменить Trauma Team, если ситуация не слишком тяжелая. Вы можете накладывать шины на конечности и стабилизировать состояние пациентов для транспортировки в больницу. При сумме 14 вы более чем достаточно квалифицированы для работы в качестве медицинского ассистента Trauma Team. Если вы сможете вовремя добраться до пациента, то, уверены, он выкарабкается целым и невредимым. При сумме 18 вы эквивалентны опытному специалисту по оказанию первой помощи, обладающему достаточными медицинскими знаниями, чтобы прибыть на место происшествия или стихийного бедствия и немедленно начать спасать жизни.

Кино и фототехника ..... ТЕХ

Навык создания профессиональных фотографий, кинофильмов или брейндансов.

При сумме 10, вы достаточно талантливы, чтобы снимать приличные домашние фильмы с некоторыми спецэффектами. При сумме 14, вы искусный художник, создающий работы на уровне средней обложки журнала или клипа рок-музыки. При сумме 18 вы можете стать широко известным продюсером. Все, что вам нужно, - это шанс, и вы можете стать автором следующего блокбастера, отмеченного наградами.

Взлом замков ..... ТЕХ
Навыки взлома не электронных замков и противодействия не электронным мерам безопасности.

При сумме 10, вы можете взломать большинство простых замков и никогда не остаетесь запертыми в своей квартире надолго. При сумме 14, вы можете быть хорошим медвежатником. Вы можете взломать большинство сейфов, если у вас есть нужные инструменты и достаточно времени. При сумме 18, вы создали себе репутацию мастера взлома. Вы можете взламывать сейфы, как будто они пустяковые, и если у вас есть шанс, вы, вероятно, сможете взломать заказные сейфы любой Корпорации в Сити.

Карманные кражи ..... ТЕХ

Умение незаметно обчищать карманы и воровать мелкие вещи.

При сумме 10 у вас быстрые пальцы и глубокие карманы. Вы можете заработать неплохие деньги, обирая людей на улице, если не будете испытывать судьбу. При сумме 14 вы обладаете навыками, необходимыми для работы в корпоративной зоне, где крутятся настоящие деньги. Вы можете без проблем поднять бумажник и жетоны. При сумме 18 вы можете вытащить бумажник Соло, остановить его, чтобы извиниться за то, что столкнулись с ним, и стырить его пистолет, пока вы это делаете. ID-карты, часы, очки, гранаты - все это честная игра.

Морские технологии ..... ТЕХ
Навык ремонта и обслуживания морских транспортных средств. СЛ и количество времени, необходимое для восстановления поврежденного/разрушенного транспортного средства с помощью этого навыка до идеального состояния, зависит от количества нанесенных ему повреждений (см. сайдбар на **стр. 140**).

При сумме 10 вы хорошо разбираетесь в обслуживании и ремонте гидроциклов, каютных круизеров, яхт и других морских транспортных средств. При сумме 14 вы - опытный механик, который может легко устранить практически любое повреждение морского транспортного средства, если у него достаточно времени. При сумме 18 вы можете поднимать старые корабли Арасаки у берегов и быстро приводить их в рабочее состояние, и вам никогда не придется беспокоиться о том, что ваш корабль затонет.

Оружейник ..... ТЕХ
Навык для ремонта и обслуживания оружия всех типов. СЛ и количество времени, необходимое для восстановления поврежденного/разрушенного предмета с помощью этого навыка до идеального состояния, зависит от ценовой категории предмета: (см. сайдбар на **стр. 140**).

При сумме 10 вы научились чинить оружие, если оно ломалось, и точить ножи, когда их края изнашиваются. У вас есть навыки, позволяющие вам поддерживать свое оружие в довольно хорошем состоянии. При сумме 14 вы - опытный оружейник, способный восстановить большинство пистолетов и более дешевых ружей после критических поломок. А вернуть острие меча на место - вообще не проблема. При сумме 18 вы изучили все тонкости оружейного дела, что позволяет вам чинить практически все. При наличии противорадиационного костюма, тачки и команды телохранителей вы, вероятно, сможете неплохо заработать на спасении разрушенной техники из Горячей зоны.

РОЛЕВЫЕ СПОСОБНОСТИ

РОЛИ И РОЛЕВЫЕ СПОСОБНОСТИ В КРАСНОЕ ВРЕМЯ

В 2020-х годах Роли были в основном "работой", которую имел ваш персонаж. Роль определяла то, что он делал, а не то, кем он был. Но в Красное Время отсутствие структуры и постоянных "рабочих мест" означает, что Роль - это скорее ярлык для самобичевания.

Вы не "делаете всё Соло". Вы - Соло - то, что *отличает* вас вне зависимости от того, чем вы занимаетесь. Никто во Красное Время не платит вам за то, чтобы вы отбывали свои часы как Соло - вместо этого вы ищете работу, которая была бы как раз для соло.

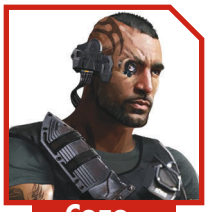
Короче говоря, в Красное Время вы сами себе хозяин, а ваша Роль - это ваша *личная* должностная инструкция.

Но поскольку вы новичок на Улице, вы начинаете не с самого верха. Нет, вы начинаете с самого низа. **Стартовые персонажи автоматически получают 4 ранг ролевой способности** (если только ваш ГМ не решит начать с более высокого ранга).

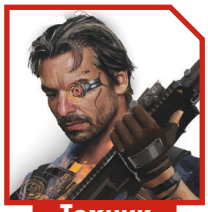
На улице 4 ранг означает, что вы не полный профан, вы знаете, где с какой стороны стреляет пистолет, и, по крайней мере, можете сыграть "Chippin' In" на своем топоре. Но вы начинаете трясти своими костями в опасном мире, а люди только и рады проверить их на прочность. Так что не облажайся, йоу.

Вы можете найти свои Ролевые способности на страницах:

Рокербой СТР 144


Соло СТР 146

Нетраннер СТР 147


Техник СТР 147

Медтехник СТР 149

Медиа СТР 151

Корпорат СТР 153

Законник СТР 158

Фиксер СТР 159

Кочевник СТР 161

Мультиклассовые Роли

Вы не можете начать работать сразу в двух Ролях. Точно так же, как людям в реальном мире приходится стараться, чтобы построить карьеру, ваша Роль — это просто работа с полной занятостью. Чтобы добиться успеха в одной области Улицы, вам потребуется все время, что есть, так что не зазнавайся, панк.

Тем не менее, ничто не мешает вам начать "карьеру" в одной Роли, а затем перейти в другую. В реальной жизни люди постоянно так делают. В Красное время вы можете сменить роль в любое время, когда у вас есть как минимум 4 ранг в предыдущей роли, купив 1 ранг в новой роли за очки улучшения. Затем вы начинаете новую Роль с 1 ранга, просто осваивая тонкости своей новой карьеры. Когда вы переключитесь, вам будет запрещено сменить класс, пока ваша последняя Роль не станет как минимум 4 ранга.

Тем временем вы можете продолжать повышать ранг своей предыдущей Роли, сохраняя все ее особенности, но на Улице вас будут воспринимать по вашей новой профессии, поскольку вы сконцентрируетесь на ней.

Пример Мультикласса

Джей играет в долгую кампанию Cyberpunk RED и накопил немало очков улучшений.

Несколько сессий назад его Соло, Джей Пи Гайвер, был усыновлен Гаргульями, стаей Кочевников из Народа Крови. Чтобы подчеркнуть это, он решает сменить класс с Соло на Кочевника.

Ролевая способность Джей-Пи "Соло", "Боевое чутье", имеет ранг 4, что означает, что переход в кочевники вполне законен. Джей тратит необходимые очки улучшений и приобретает ролевую способность кочевника, "Мото", ранга 1. В качестве своего первого транспортного средства он выбирает наземный мотоцикл.

С этого момента Джей может тратить очки улучшений на повышение любой из ролевых способностей Джей-Пи, Боевого чутья или Мото.

Если в будущем он захочет принять третью роль (возможно, Джей-Пи Гайвер начнет устраиваться на работу в качестве Фиксера), ему нужно будет сначала приобрести способность роли кочевника, Мото, до 4 ранга.

Харизматическое Давление (Ролевая способность Рокербоя)

ДАТА

Название "Рокербой" берет от знаменитого Мэнсона "Рокербоя", музыканта и активиста, которого забила до смерти британская полиция на сцене прямо во время концерта.

Ролевое давление позволяет воздействовать на других всего лишь своим наличием. Он не обязательно музыкант. Это может быть влияние поэзии, искусства, танцев или просто находиться рядом. Рокербой может быть лидером культа.

Харизматическое Давление может использоваться только на фанатах.

Если вы не находитесь в бою, вы можете превратить людей, которые в настоящее время не являются вашими фанатами, в фанатов (если только вы им не нравитесь), бросив Харизматическое давление + 1d10 против СЛ8 для одиночки, СЛ10 для небольшой группы до 6 человек или СЛ12 для огромной группы.

Мастер решает, кто из встреченных людей стал фанатом.

Когда Рокербой хочет использовать свое Харизматическое давление на фаната или группу фанатов, ГМ использует таблицу ниже, чтобы определить, является ли это в пределах возможностей его Харизматического давления, учитывая его текущий ранг ролевой способности. Если нет, Рокербой автоматически проваливается. **Если да, то размер группы определяет СЛ, против которой Рокербой должен бросить Харизматическое давление + 1d10**. В случае успеха фанат или группа фанатов прикладывают все свои усилия, чтобы оказать услугу, о которой просил Рокербой. В случае неудачи Рокербой не может просить этих фанатов о той же услуге в течение недели.

▶ Ранги Харизматического Давления ◀

Места, где вы можете выступать: улица или любое другое место, где Рокербой может устроить свое выступление.

Воздействие на Одного Фаната (СЛ 8): Влияние, которое Рокербой может оказать на одного фаната, пройдя Проверку СЛ 8.

Воздействие на Небольшую Группу фанатов (СЛ 10): Влияние, которое твой Рокербой может оказать на группу фанатов (до шести), пройдя Проверку СЛ 10.

Влияние на огромную толпу фанатов (СЛ 12): Влияние, которое Рокербой может оказать на толпу фанатов, собравшихся увидеть его, пройдя Проверку СЛ 12.

▶ Ранги Харизматического Давления 1 и 2

Места, где вы можете выступать: Небольшие местные клубы

Воздействие на Одного Фаната (СЛ 8): рокербой может убедить фаната оказать мелкую услугу: купить выпивку или еды, отвезти куда то и т.п.

Воздействие на Небольшую Группу фанатов (СЛ 10): фан-группа до 6-ти человек, которые просят автографы и мерч. Фаны могут останавливать персонажа на улицах, чтобы подружиться с ним.

Влияние на огромную толпу фанатов (СЛ 12): Вы шутите, верно? У вас еще нет огромных групп фанатов.

▶ Ранги Харизматического Давления 3 и 4

Места, где вы можете выступать: Известные клубы

Воздействие на Одного Фаната (СЛ 8): Рокербой может убедить кого-то переспать с ним, оказать услугу, замолвить за него словечко и т.п.

Воздействие на Небольшую Группу фанатов (СЛ 10): убедить фан-группу (до 6 человек) проводить совместно время, найти выпивку, наркотики и другие товары для вечеринки

Влияние на огромную толпу фанатов (СЛ 12): много местных поклонников покупают записи и мерч рокербоя

Ранги Харизматического Давления 5 и 6

Места, где вы можете выступать: Крупные известные клубы

Воздействие на Одного Фаната (СЛ 8): персонаж может убедить фаната совершить мелкое преступление — магазинная кража, помощь в драке и т.п.

Воздействие на Небольшую Группу фанатов (СЛ 10): Убедить фан-группу действовать как личный отряд Рокербоя, постоянно тусоваться с ним, делать одолжения и обеспечивать личные нужды.

Влияние на огромную толпу фанатов (СЛ 12): Поклонники повсюду, даже в соседних городах. Они лояльны и часто оказывают вам большие услуги в обмен на внимание.

Ранги Харизматического Давления 7 и 8

Места, где вы можете выступать: Небольшие концертные залы, местные видеотрансляции.

Воздействие на Одного Фаната (СЛ 8): Фанат без вопросов рискнет за вас жизнью.

Воздействие на Небольшую Группу фанатов (СЛ 10): Убедить фан-группу совершить мелкое преступление — воровство, помощь в драке.

Влияние на огромную толпу фанатов (СЛ 12): неистовая лояльность. Они борются с конкурирующими фан-групами, поддерживают фан-сообщества, объединяются, чтобы помочь Рокербою.

Ранг Харизматического Давления 9

Места, где вы можете выступать: Большие концертные залы, национальные видеотрансляции

Воздействие на Одного Фаната (СЛ 8): вы можете убедить фаната пойти на серьезное преступление: украсть что-то дорогое, избить кого-нибудь вместо вас.

Воздействие на Небольшую Группу фанатов (СЛ 10): фан-группа может совершить тяжкое преступление для вас: украсть дорогой предмет, избить кого-то.

Влияние на огромную толпу фанатов (СЛ 12): культовые последователи с промытыми мозгами. Они будут бунтовать, уничтожать собственность и убивать за Рокербоя

Ранги Харизматического Давления 10

Места, где вы можете выступать: Огромные стадионы, международные видеотрансляции

Воздействие на Одного Фаната (СЛ 8): фанат без вопросов пожертвует жизнью ради вас.

Воздействие на Небольшую Группу фанатов (СЛ 10): фан-группа рискует жизнью ради вас, выступает в качестве личной охраны.

Влияние на огромную толпу фанатов (СЛ 12): поклонники по всему миру с сильными культовыми атрибутами. Если их попросят, они сделают для Рокербоя почти всё. По своей сути это частная армия, основанная на харизме Рокербоя.

Харизматическое давление в деле

Сегодня пятница, и у Рико Рико была напряженная неделя, поэтому он хочет повеселиться. Он отправляется в свой любимый бар в Боевой зоне. Придя в бар, он, будучи общительным парнем, заводит разговор, и ГМ сообщает, что бармен уже является его поклонником, что не удивляет Рико. Позже вечером в бар приходят девушки на девичнике, привлеченные новизной выпивки в такой опасной части города, и Рико знакомится с ними. Когда он знакомится с небольшой группой, он бросает 4 (его ранг харизматического воздействия) + 1d10 против СЛ8, чтобы произвести на них впечатление. Преуспев в этом, он превращает их в своих фанаток. Рико решает, что сейчас самое время начать вечеринку. Он подзывает одного из барменов и просит одинокого поклонника оказать ему большую услугу и подарить девушкам бутылку его любимой текилы, которую, как оказалось, хранят за барной стойкой, чтобы защитить ее от случайных пуль. Он бросает 4 (его ранг харизматического воздействия) + 1d10 против СЛ8, и сжигает немного удачи, чтобы быть уверенным. Это успех, и веселье продолжается всю ночь, давая Рико возможность снять стресс, в которой он так нуждался.

Боевое чутьё в деле

Соло Стефани, Келса, имеет 6 ранг боевого чутья. Когда сессия начинается, ее боевое чутье загружено следующим образом:

-Отражение урона 1 (2 очка)

-Выявление слабостей 2 (2 очка)

-Обнаружение угроз 2 (2 очка)

Позже в игре на нее нападает группа мусорщиков. В начале боя она перераспределяет свои 6 очков боевого чутья.

-Отражение урона 1 (2 очка)

-Личная инициатива 1 (1 очко)

-Точная атака 1 (3 балла)

Во время боя Келса обнаруживает, что лидер мусорщиков сильно бронирован, и ей трудно пробить его ОС. Стефани тратит действие и в последний раз перенастраивает свое боевое чутье, вкладывая все 6 очков в "Выявление слабостей", чтобы ее следующая атака пробила защиту мусорщика.

Боевое чутьё [Ролевая способность Соло]

В начале боя (перед броском инициативы), в любой момент вне боя или во время боя, потратив “действие”, Соло может распределить очки ролевой способности "Боевое чутье", между следующими способностями. Если Соло решит не менять распределение очков, то прежние способности сохраняются. Активация некоторых из этих способностей будет стоить Соло больше очков, чем других:

Отражение урона

Вас научили «отбиваться от ударов», уменьшая наносимый вам урон.

- 2 очка — первое повреждение в этом раунде уменьшается на 1.
- 4 очка — первое повреждение в этом раунде уменьшается на 2.
- 6 очков — первое повреждение в этом раунде уменьшается на 3.
- 8 очков — первое повреждение в этом раунде уменьшается на 4.
- 10 очков — первое повреждение в этом раунде уменьшается на 5.

Умелое обращение

Вас научили мгновенно восстанавливаться после неудач, не торопясь с каждым выстрелом. За 4 очка вы игнорируете критические провалы (1), которые бросаете во время атаки. Однако эти броски по-прежнему считаются 1.

Личная инициатива

Рефлексы позволяют молниеносно, не задумываясь, реагировать на происходящее. Каждое 1 очко добавляет +1 к Инициативе

Точная атака

Вас учили наносить прицельные удары, что повышает вашу точность.

- 3 очка — +1 к любым атакам.
- 6 очков — +2 к любым атакам.
- 9 очков — +3 к любым атакам.

Выявление слабостей

Вас учили находить слабые места, чтобы наносить урон даже тяжелобронированным целям. Каждое очко добавляет +1 к урону (до брони) вашей первой успешной атаки в раунде.

Обнаружение угроз

У тебя повышенное чутье. Каждое 1 очко даёт +1 к любым проверкам внимательности

Интерфейс (Ролевая способность Нетраннера)

Ролевая способность Нетраннера - интерфейс позволяет ему заниматься Нетраном, определяет, сколько СЕТевых-действий он может совершить в свой ход, и дает ему доступ к набору способностей интерфейса. Мы подробно рассмотрим Нетраннинг в разделе "Нетраннинг" (**стр. 198**).

Количество СЕТевых действий за ход

Ранг интерфейса	1 — 3	4 — 6	7 — 9	10
Сетевых действий	2	3	4	5

Функции интерфейса

Функция	Информация
Бэкдор	Позволяет Нетраннеру взламывать пароли и другие препятствия в Архитектуре.
Плащ	Позволяет Нетраннеру скрывать свои действия в Архитектуре перед уходом.
Контроль	Позволяет Нетраннеру прать под контроль объекты, подключенные к Архитектуре.
Расшифровка	Позволяет Нетраннеру определить, что представляет из себя найденный фрагмент данных и его важность.
Первопроходец	Позволяет Нетраннеру исследовать "карту" Архитектуры.
Сканер	Позволяет Нетраннеру определять расположение систем в области.
Соскользнуть	Позволяет Нетраннеру ускользать от одного Чёрного ЛьДА, который преследует его.
Вирус	Позволяет Нетраннеру оставлять собственный вирус в самом ядре Архитектуры.
Разряд	Базовая атака Нетраннеру, которая работает как против Программ, так и против других Нетраннеров.

Создатель (Ролевая способность Техника)

Техник может чинить, улучшать, модифицировать, изготовлять и изобретать новые предметы, используя свою Ролевую Способность "Мастер". **Каждый раз, когда Техник повышает свой ранг "Создатель", он получает 1 ранг в двух разных Специализациях (Полевая экспертиза, Мастер модернизации, Мастер изготовления или Мастер изобретатель) на свой выбор.**

Полевая экспертиза

Ваши знания работы техники в полевых условиях делают вас незаменимым специалистом в любых условиях, особенно если что-то сломалось. **Каждый уровень этой специализации дает +1 к навыкам: Техника, Кибертехника, Системы безопасности, Оружейник, Наземная, морская или Авиатехника при любой проверке, не связанной со специализацией Создатель.**

Каждый уровень навыка позволяет вместо полноценного ремонта просто "подлатать" предмет на 10 минут (2 уровень на 20 м, 3 - 30 м и т.д.) до идеального состояния. СЛожность определяется так же, как и полноценный ремонт, но позволяет сделать это быстро. К этой проверке ты добавляешь ранг "Полевая экспертиза". После того, как время пройдет - предмет вернется в исходное состояние. Подлатать его больше нельзя, пока не произойдет полноценный ремонт.

Мастер модернизации

Техник может улучшить снаряжение 1 из следующих способов . Предмет может получить только одно улучшение, даваемое этой специальностью.

- Уменьшить потерю человечности киберимпланта (кроме Борг-Оснащений) на 1d6 если его потеря человечности 2d6 или больше.
- Добавить в предмет один слот того же типа (для Опций, Модификаций, Программ/Оборудования и т.д.).
- Упростить конструкцию предмета, что позволит в будущем сократить время необходимое для полного ремонта в два раза.
- Сделать скрываемым не скрываемое одноручное оружие.
- Повысить качество оружия со Стандартного до Отличного.
- Добавить Экзотическому Оружию слот для Модификаций..
- Дать возможность Экзотическому Оружию стрелять одним из не основных типов боеприпасов.
- Добавить 1 ОС, предмету у которого изначально есть ОС.
- Модернизировать транспорт Улучшением, которое требует Ролевую Способность Кочевника первого Ранга.
- Установить модернизацию, придуманную Техником при помощи "Мастер Изобретатель". Необходимы дополнительные материалы, той же ценовой категории, какую ГМ присвоил предмету при его изобретении.

ДАТА

Изготовление дешевого предмета стоит 5eb.

Не важно, что ~~это~~, чумба. Важно во что я могу это превратить. Представь себе возможности!

— ЭРАН МАЛОУР

Модернизация делается СТАТ ТЕХ + ТЕХ Навык, которым ремонтируется предмет + Ранг мастера модернизации + 1d10. The Техник должен приобрести материалы той же ценовой категории, что и модернизируемый предмет, на установку которого расходуется модернизация. СЛ, на которое вы делаете бросок, и время, необходимое для установки апгрейда, зависят от ценовой категории модернизируемого предмета. Исключением является ТС которые рассматриваются как 1,000eb (Очень дорогие).

При провале проверки, вы тратите половину времени и понимаете, что облажались и придется начинать все с нуля. Материалы, купленные для модернизации, и предмет, который нужно модернизировать, не пострадали.

Мастер изготовления

Изготовить из материалов существующий предмет или предмет, изобретенный техником с помощью навыка Мастер изобретатель. **Чтобы изготовить предмет, вы делаете бросок СТАТ ТЕХ + навык ТЕХ, которым ремонтируется предмет + ранг Мастера изготовления + 1d10**. Техник должен приобрести материалы на одну ценовую категорию ниже, чем ценовая категория изготавливаемого предмета. (За исключением предметов супер-роскоши, для изготовления которых требуются материалы, равные половине их цены).

СЛ, против которой вы делаете бросок, и время для изготовления предмета, зависят от ценовой категории предмета, который вы изготавливаете. При неудачне, вы тратите половину времени и понимаете, что вам придется начинать все с нуля. Материалы, приобретенные для изготовления предмета, не пострадали.

Мастер изобретатель

Придумайте модернизацию для существующего предмета или изобретите совершенно новый предмет. Чтобы изобрести предмет/модернизацию, вам нужно описать ГМ желаемый функционал своего предмета/модернизации, как можно точнее, используя формулировки уже существующих в сеттинге технологий, обязательно укажите способ, с помощью которого ваше изобретение будет выполнять свою функцию. Для наглядности рекомендуется нарисовать простую схему. ГМ и другие игроки обязательно оценят это.

Если ГМ удовлетворен вашим предложением и не против использования его в своей игре, он опишет, как именно предложенное изобретение будет функционировать с точки зрения правил, стараясь не создать несбалансированный предмет. Модернизации, описанные выше в разделе "Мастер Модернизаций", служат

хорошим примером как сбалансировать технические модернизации. Основываясь на стоимости предмета или модернизации, если бы он продавался на рынке, ГМ устанавливает ценовую категорию предмета как можно ближе к другим предметам/модернизациям с аналогичным "уровнем силы" (минимум "Дорогое").

Время, которое потребуется для изобретения предмета/улучшения, и СЛ, которую ваш персонаж должен преодолеть с помощью своего **ТЕХ + навык ТЕХ, связанный с ремонтом изобретения или предмета, который изобретение должно улучшить + ваш ранг Мастер изобретателя + 1d10.**

СЛ, на которую вы делаете бросок, и время, необходимое для изготовления, зависят от ценовой категории, которую вы изготавливаете. Если проверка провалена, то на полпути вы понимаете, что вам нужно вернуться к чертежной доске.

После изобретения вы (или другой техник, которому вы покажете чертежи) можете воплотить изобретенный вами предмет/модернизацию в жизнь, используя опыт изготовления или модернизации! Стоит отметить, что никто и не не обратит внимание на ваше изобретение, пока не будет рабочего прототипа. Конечно, тогда они попытаются украсть его. Не беспокойтесь о судах.

Как никакая другая способность в игре, эта способность может привести к нарушению игрового баланса. Возможно, вашему ГМ придется несколько раз задним числом менять правила действия вашего изобретения (или даже заменить его другим изобретением этой же категории, над которым вы вместе поработаете), прежде чем вы найдете версию, которая хорошо работает за вашим столом и не оказывает негативного влияния на игровой баланс.

Таблица СЛ и времени

Цена	СЛ	Время
Дешевка/Обычное	9	1 час
Ценное	13	6 часов
Премиум	17	1 день
Дорогое	21	1 неделя
Очень дорогое	24	2 недели
Роскошь	29	1 месяц
Супер Роскошь	29	1 месяц за 10.000eb цены

Медицина (Ролевая способность Медтеха)

Благодаря своим знаниям и обучению медтехники поддерживают жизнь людей, которые были бы уже мертвы. В Красное время они в равной степени механики и врачи, заботящиеся о людях, которые зачастую больше машины, чем люди. Ролевая способность Медтехника - Медицина. **Каждый раз, когда медтех повышает свой ранг медицины, он также выбирает одну из следующих трех медицинских специальностей (хирургия, Медицинские технологии [фармацевтика] или Медицинские технологии [криосистемы]), на которую можно потратить 1 очко.**

Медицина содержит возможности использования навыков хирургии и медтехники, которые доступны только медтехникам благодаря этой ролевой способности (**см. стр. 226**). К ним относятся установка и сбор Киберимплантов, Бодискульптинг и Терапия!

Хирургия

За каждое очко, потраченное на хирургию, вы получаете 2 очка в навыке хирургии (максимум 10). Навык хирургии - это ТЕХ навык, используемый для лечения самых тяжелых критических травм, а также для имплантации кибероборудования, и доступен медтехникам только через эту специальность медицины.

Медицинские технологии (Фармацевтика)

За каждый пункт, вложенный в Фарму, вы получаете 1 пункт в навыке Медицинских Технологий (максимум 10). Навык "Медицинские технологии" - это ТЕХ Навык, используемый для эксплуатации, понимания и ремонта мед оборудования (как и другие Тех-Навыки не связанные с ТС). Навык "Медицинские технологии" доступен только Медтехникам через эту Специализацию или через "Криосистемы". В Медицинские технологии (Фармацевтика), можно вложить максимум 5 очков.

Когда вы вкладываете очки в Фармацевтику, вы получаете доступ к фармацевтическим препаратам, которые можете синтезировать, сделав проверку Навыка "Медицинские технологии" (СЛ 13). В случае неудачи, использованные материалы пропадают. За 1 час Медтехник изготавливает, из материалов на сумму 200eb, количество доз ровно его Навыку Медицинских технологий. С помощью Медицинских технологий (Фармацевтика) нельзя синтезировать наркотики.

ДАТА

Ваш уровень квалификации медтехника равен вашим очкам в фармацевтике плюс очки в эксплуатации криосистем.

Препараты	Эффект
Антибиотики	При введении Антибиотика человеку, у которого уже заживают раны, дополнительно восстанавливаются 2 ПЗ в день, в течение недели. За один раз можно получить пользу только от 1 применения Антибиотика.
Быстрый детокс	При введении дозы Быстрого детокса, цель, находящаяся под воздействием наркотика, яда или интоксиканта, немедленно очищается от воздействия этого вещества.
СпидХил	При введении дозы Спидхила цель, не находящаяся в состоянии смертельного ранения, немедленно восстанавливает количество ПЗ, равное ее ТЕЛ + ВОЛЯ. Человек может получить пользу только от одного применения Спидхила в день.
Стимулятор	При введении дозы Стима цель может игнорировать все штрафы от состояния тяжелого ранения в течение часа. Человек может получить пользу только от одного применения Стима в день.
Всплеск	При введении дозы Всплеска цель может бодрствовать без сна в течение 24 часов. Человек может получить пользу только от одного применения Всплеска в неделю.

Введение одной дозы лекарства в цель требует действия. Если цель не желает, медтехник может использовать свое действие, чтобы попытаться совершить атаку оружием ближнего боя своим аэрогипо против цели, которой вводится доза лекарства при попадании, но не наносится урон.

Персонаж, не являющийся медтехником, не может правильно вводить фармацевтические препараты. Это не какие-то уличные наркотики, они требуют обучения, чтобы получить правильные пропорции с медицинской точки зрения.

Медицинские технологии (Криосистемы)

ДАТА

Более подробную информацию о крионасосах и криотанках вы найдете на СТР 353.

За каждое очко, потраченное на Медицинские технологии (Криосистемы), вы получаете 1 очко в Навыке медицинской технологии (максимум 10). Навык медицинской технологии - это ТЕХ-навык, используемый для управления, понимания и ремонта (как и другие технические навыки, не связанные с ТС) медицинского оборудования. Этот навык доступен только медтехникам, и только через эту специальность "Медицина" или "Фармацевтика". Вы можете вложить в эту специальность не более 5 очков.

Когда вы вкладываете очки в Криосистемы, вы также получаете преимущество, описанное ниже:

Уровень	Выгода
1	За 1 очков в Криосистемах вы получаете 1 крионасос.
2	За 2 очка в Криосистемах вы становитесь зарегистрированным техником Криотэнка и получаете 24,7 доступ к 1 криокамере одновременно в любом хранилище, управляемом медицинскими корпорациями или государственными учреждениями
3	За 3 очка в Криосистемах вы получаете 1 криокамеру, установленную в любом помещении на выбор.
4	За 4 очка в Криосистемах вы получаете еще 2 криокамеры, которые можно поместить там же, где и первая. Ваш крионасос теперь имеет 2 заряда, максимальная грузоподъемность увеличивается до 2х человек в стазисе.
5	За 5 очков в Криосистемах вы получаете еще 3 криокамеры, которые можно поместить там же, где и первые три. Ваш крионасос теперь имеет 3 заряда, максимальная грузоподъемность увеличивается до 3х человек в стазисе.

Доверие (Ролевая способность Медиа)

Ролевая способность Медиа - это доверие. Медиа не только могут убедить аудиторию в том, что они публикуют, но и имеют тем большую аудиторию, чем больше доверия они вызывают. Они также имеют более широкий доступ к источникам и информации. Медиа также в курсе событий и пассивно подхватывают слухи.

▶ Слухи ◀

Медиа глубоко интегрированны в информационные сети. Предполагая, что вы не полностью отключены от сети, по крайней мере, два раза в неделю ГМ будет тайно бросать ваш рейтинг доверия + 1d10. Если проверка побьет любой из СЛ в Пассив колонке таблицы слухов, ГМ расскажет Медиа о слухе с наивысшим СЛ, который побила проверка. Это те же слухи, которые Медиа могут найти, попав на улицу во время игры, используя свои соответствующие навыки сбора информации, такие как поиск информации, общение или допрос. **Когда Медиа активно ищет такой слух, он бросает соответствующий СТАТ + соответствующий навык + 1d10 против СЛ в колонке Актив, которую ГМ установил для слуха, в зависимости от того, насколько он подробен.**

Слух	Описание	Пассив СЛ	Актив СЛ
Расплывчатый слух	Слух расплывчат, в нем минимум информации, чтобы начать поиск истины, лежащей в его основе.	7	13
Обычный слух	Слух достаточно точный, чтобы понять, куда двигаться дальше. Он содержит достаточно информации, чтобы получить мимолетное представление о истине, лежащей в его основе.	9	15
Существенный слух	Такой же как Обычный Слух, но содержит дополнительную информацию для расследования, например конкретные, имена, места, время.	11	17
Подробный слух	Такой же как Существенный Слух, но содержит дополнительную информацию, которую, в случае подтверждения, Медиа может использовать в опубликованной им истории о предполагаемой правде, лежащей в основе слухов.	13	21

Слухи, по определению, часто не соответствуют действительности и никогда не являются полной историей. Ваша задача - узнать всё.

Помните, что за некоторые ниточки опасно дергать.

▶ Публикация Статей или Разоблачений ◀

Доступ / Источники - те, с кем можно связаться (в разумных пределах), взять интервью или иным образом получить от них информацию

Аудитория - сколько людей узнают про статьи или разоблачения.

Достоверность - насколько хорошо статья или разоблачение будут приняты аудиторией. Чем выше Ранг Доверия, тем больше шансов, что люди поверят рассказам. При публикации статьи или в любое другое время, когда ты хочешь узнать, верит ли человек (или группа людей) статье, вы проверяете 1d10, ориентируясь на Достоверность.

Доверие оказывает огромное влияние

Достоверность - это мощный инструмент, который окажет большое влияние на сюжет любой кампании. Корпоративных охранников можно легко и безболезненно заменить, но на более высоких ступенях доверия Медиа могут заставить корпорацию почувствовать настоящую боль, лезя на рожон, чтобы добиться правды. Они могут принять ответные меры, но когда вы задокументируете всё в своей следующей книге, они почувствуют еще большую боль.

Вооруженные Доверием, если они не смогут дискредитировать вас, не смогут заставить вас замолчать, не пойдут на сделку и не исчезнут, вы сможете добиться реальных изменений. В ваших силах, как Медиа, дать даже плохой истории хороший конец.

Если в твоей статье есть хотя бы одно легко проверяемое доказательство, которое доступно для понимания широким массам, шанс того, что твоя аудитория поверит в это, увеличивается на 1. Если она содержит более 4 различных неопровержимых доказательства, шанс того, что твоя аудитория поверит в это, увеличивается на 2. Эти два бонуса суммируются. Удачу (УДЧ) нельзя тратить на проверку "Достоверности".

Влияние - насколько сильно каждая опубликованная статья или разоблачение повлияет на аудиторию. Например, статья о незаконной экономической деятельности, на начальном уровне может лишь вынудить парочку местных боссов, сменить свою деятельность. Но на более высоких уровнях "Доверия", разоблачения могут привести к падению целых Мегакорпораций. ГМ должен справиться с этим. **После публикации статьи/разоблачения нельзя публиковать еще одну статью на эту же тему, если только у вас нет новой информации, которую можно добавить.**

Ранг Доверия 1 и 2

Доступ / Источники: Местный босс, главарь банды, лидер местного квартала.

Аудитория: Ближайшие соседи.

Достоверность: вероятность 2 к 10, что аудитория купится на это.

Влияние: В результате статьи/разоблачения происходят небольшие, постепенные изменения. Мелкие хулиганы напуганы и могут слегка изменить свои действия.

Ранг Доверия 3 и 4

Доступ / Источники: босс городской банды, мелкий политик, управляющий менеджер Корпорации, хорошо известный человек в местных окрестностях.

Аудитория: Вы хорошо известены, как автор статей в местных Скримлистах или на "Сервере".

Достоверность: вероятность 3 к 10, что аудитория купится на это.

Влияние: В результате статьи/разоблачения происходят конкретный эффект. Местные мелкие хулиганы арестованы или лишены власти, правосудие восторжествовало.

Ранг Доверия 5 и 6

Доступ / Источники: Ключевая фигура в городе, городской чиновник, местная знаменитость.

Аудитория: Ваши статьи расходятся по всему городу. У вас есть свои рубрики в местных скрим-листах или на ТВ.

Достоверность: вероятность 4 к 10, что аудитория купится на это.

Влияние: В результате статьи/разоблачения меняется ситуация в городе. Негодяи более высокого уровня могут быть посажены в тюрьму или лишены власти. Возможно, даже будут приняты местные законы.

Ранг Доверия 7 и 8

Доступ / Источники: Президент местной Корпорации, мэр или городской управляющий, городская знаменитость.

Аудитория: Ваши статьи расходятся по всему штату. Вы сами по себе уже, в каком то роде, знаменитость.

Достоверность: вероятность 5 к 10, что аудитория купится на это.

Влияние: В результате статьи/разоблачения может поменяется ситуация в нескольких городах. Корпорации среднего уровня или "невысокое" правительство могут быть лишены власти. Возможно, даже будут приняты законы, в нескольких городах.

Ранг Доверия 9

Доступ / Источники: Глава регионального подразделения Корпорации, государственный политик, известная знаменитость.

Аудитория: Вы многим известны по всей стране, но не всем. Если вас кто-то увидит, скорей всего об этом расскажут в местных новостях.

Достоверность: вероятность 6 к 10, что аудитория купится на это.

Влияние: В результате статьи/разоблачения может поменяется ситуация по всей стране. Можно свергнуть большие корпорации или местное правительство. Возможно, даже будут приняты законы, по всей стране.

▶ Ранг Доверия 10

Доступ / Источники: Крупный мировой лидер, глава крупной Корпорации, всемирно известная знаменитость.

Аудитория: Вы известны на весь мир. Люди просят у тебя автограф а высокопоставленные лица используют тебя для слива важной информации.

Достоверность: вероятность 7 к 10, что аудитория купится на это.

Влияние: В результате статьи/разоблачения может поменяется ситуация во всём мире. Мегакорпорации и могущественные правительства могут рухнуть или быть свергнуты. Могут быть установлены международные законы. Изменения могут затронуть миллионы людей.

Командная работа (Ролевая способность Корпората)

Как и настоящий корпоративный руководитель, Корпорат создает команду, члены которой помогают ему достичь своих целей, независимо от того, законно это или нет, моральный дух позволяет. Ролевая способность Корпората - командная работа. Вы Exec, что является дословно "менеджер", но не тот, что по продажам, а управляющий. Это руководитель среднего звена, с подчиненными.

▶ Бонус за подпись ◀

На 1 ранге Командной работы, в качестве подарка вам предоставляется костюм в стиле "Businesswear", состоящий из пиджака, верха, штанов и обуви, который идентифицирует вас, как члена бизнес-элиты. Корпорат не может перепродать их, не вызвав подозрений.

▶ Корпоративное жилье ◀

На 2 ранге Командной работы, вам предоставляется доступ к одной из корпоративных квартир своей компании. До тех пор, пока вы остаётесь членом этой корпорации, вы можете жить там без арендной платы или каких-либо других платежей. При этом корпорат должен каждый месяц отдельно покупать свой стиль жизни. Если исполнитель переходит в другую корпорацию, они сделают ему такое же предложение и даже оплатят переезд его и всех его вещей в новую квартиру.

На 7 ранге Командной работы, корпоративное жилье улучшается до дома в Бивервилле, в Представительской Зоне.

На 10 ранге Командной работы, корпоративное жилье значительно улучшается, вплоть до особняка в Бивервилле в представительской зоне или роскошного пентхауса в корпоративной зоне.

▶ Корпоративное Медицинское Страхование ◀

На 6 ранге Командной работы, корпорат получает покрытие Trauma Team Серебрянного уровня, ежемесячно оплачиваемое его корпорацией. Если исполнительный директор переходит в другую корпорацию, она сделает ему такое же предложение.

На 8 ранге Командной работы, страховка улучшается до эксклюзивного Представительского уровня.

Что если меня уволят?

Увольнение - отстой, но даже в качестве стартового персонажа вы не просто человек. Корпоративный управленец или законник с навыками всегда востребованы. Проявите себя, и уже через неделю у вас будет другая работа. В такие времена, как сейчас, рынок труда перевернулся с ног на голову. Не так много людей могут выполнять работу корпората, и любой желающий стать законником пользуется большим спросом. Извлеките уроки из этого опыта и наладьте хорошие отношения с вашим новым боссом, чтобы вам не пришлось делать это снова в течение некоторого времени. К обеду ваш агент наверняка начнет заваливать вас звонками от охотников за Фиксерами. Ничто в ваших ролевых способностях не меняется, когда вас увольняют.

Рассматривайте это как возможность для развития характера, пока вы и ваш ГМ вместе работаете над тем, чтобы выяснить, кто хочет нанять вас и каков процесс "онбоардинга".

Что касается вашего теперь уже бывшего работодателя? Считайте, что это тоже возможность. Насколько сильно ты хочешь отомстить, чумба? И что будет, если вы разболтаете некоторые из их секретов?

▶ Члены команды/Подчиненные ◀

Начиная с 3 ранга, у вас появляется подчинённый. **На 5 и 9 Ранге** "Командной Работы" еще один дополнительный подчинённый, и того **на 9 Ранге максимум 3 подчинённых**.

ДАТА

Больше информации о домах СТР 377. Информация о страховках Trauma Team СТР 223.

Подчинённые выбираются из специальной таблицы в зависимости от должности. Корпорат выбирает, тип подчиненного который ему требуется, но СТАТы подчиненного, которого наймёт HR, определяется проверкой по соответствующей таблице.

Несмотря на то, что они устроены так же, как и Персонажи Игроков, у них есть несколько отличий:

- Их навыки нельзя повысить. Их ПЗ определяются и восстанавливаются так же, как и у игроков.
- Ими управляет ГМ, а их готовность выполнять приказы зависит от их Лояльности и возможности сделать проверку на Лояльность.
- **Из Брони, они могут носить только Лёгкую Бронезащиту.** Политика компании.

Потеря подчинённого: если вы потеряли подчинённого, отдел кадров забирает всё его снаряжение и во время следующей игровой сессии предоставляет нового. Этот "новый наемник" имеет новые СТАТы, но его стартовая Лояльность снижена до 1 (он слышал о том, что произошло). **Кроме того, это будет стоить Корпорату 200eb в качестве "платы за наем" (взятка) HRу.**
Что, ты думал, что HR просто так ищет для тебя убийц?

Лояльность: несмотря на то что подчиненные работают на Корпу, они не безвольные рабы. Они выполняют поставленные перед ними задачи, основанные на их лояльности (или от премии которую он им подпишет). Лояльность может менятся. Корпорат должен стараться (во время каждой игровой сессии) сделать всё, чтобы она росла, а не падала. **Максимальная лояльность между игровыми сессиями 10, но во время игровой сессии Лояльность не имеет ограничений.**

Сохранение Лояльности: Когда Корпорат дает поручение своему подчиненному, ГМ бросает 1d6 в соответствии с текущей Лояльностью этого подчиненного. Если бросок провален, то подчинённый может отказаться выполнять поручение, провалить его или иным образом саботировать. Если Лояльность опускается до 0 или ниже, подчинённый постарается подставить вас. Если под конец сессии у подчиненного Лояльность ниже 0, он жалуется в отдел кадров и либо его переводят, либо он увольняется, получив отказ, в зависимости от прихоти отдела кадров. В любом случае, он уходит. Смотри чуть выше раздел "Потеря подчинённого".

Повысить лояльность	Очки
Похвала работы подчиненного. *Если злоупотреблять этим на протяжении недели, то Лояльность перестанет повышаться*	+1
Выдать бонус или другое поощрение на сумму не менее 200eb.	+4
Поддержать их перед Руководством.	+4
Поделится 20% от проделанной работы.	+6
Отпустить подчинённого в оплачиваемый отпуск. *На всю игровую сессию.*	+6
Рискнуть жизнью ради подчинённого.	+8

Потеря лояльности	Очки
Не повысить Лояльность подчинённого в течение всей игровой сессии.	-1
Ругать/осуждать подчинённого или его работу.	-2
Игнорировать вклад подчинённого в работу. Забыть о его дне рождения.	-4
Не выполнять обещаний.	-6
Кинуть его на произвол Руководству.	-6
Бросить подчинённого под огнем.	-8

Создайте свою команду

Работа: Определитесь, в чём будет заключаться работа подчиненного. Вы также можете придумать для него прикрытие. Возможно вам не хотелось бы, чтобы другие узнали, что у вас в штате есть специалист для тайных операций или Нетраннер.

СТАТы: Бросьте 1d6 и перепишите все значения из соответствующей строки. Не забудьте рассчитать их значения ПЗ, Смертельного Ранения и СпасБросока от смерти. ЭМП не надо снижать из-за Потерь Человечества от Киберимплантов, это уже учтено. Также перепишите их навыки

Навыки, кибероимпланты и снаряжение: Запишите навыки, кибероборудование и снаряжение члена вашей команды. Это стандартные пакеты, предоставляемые им компанией.

Начальная лояльность: Бросьте 1d6 и добавьте 1. Это начальная лояльность члена вашей команды

Телохранитель

Прикрытие: Личный тренер, эскорт. • **Истинная работа:** Защищает вас в опасных ситуациях.

1d6	ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР	ВОЛЯ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
1	3	7	7	4	7	6	4	8	4
2	5	8	6	2	7	8	4	8	2
3	4	8	5	3	7	8	6	6	3
4	4	7	8	4	7	7	4	7	2
5	3	8	5	2	8	7	4	6	7
6	5	7	7	2	7	6	5	7	4

Навыки на +2: Концентрация, Общение, Образование, Первая Помощь, Проницательность, Владение языками (Уличный Сленг), Знание Местности (Свой Район), Убеждение, Скрытность

Навыки на +4: Атлетика, Уклонение, Допрос, Внимательность, Сопротивление пыткам/Наркотикам, Тактика

Навыки на +6: Пистолеты, Рукопашный бой

Киберимпланты: Повышенные Антитела, Подкожная Броня (ОС 11), Набор Кибераудио, Встроенный Агент, Трекер маячка

Снаряжение: Агент, Лёгкая Бронезащита (ОС 11), Очень тяжелый Пистолет, Стандартные патроны для ОТ Пистолета x50

Оперативник под прикрытием

Прикрытие: Личный помощник, стилист • **Истинная работа:** Делает за вас грязную работу.

1d6	ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР	ВОЛЯ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
1	4	8	5	4	6	8	5	7	3
2	3	8	6	2	8	6	6	6	5
3	6	7	5	5	7	6	3	7	4
4	5	6	5	3	6	8	7	6	4
5	3	8	4	4	8	7	4	8	4
6	5	8	3	7	7	8	3	6	3

Навыки на +2: Атлетика, Рукопашный бой, Концетрация, Общение, Образование, Первая Помощь, Владение языками (Уличный Сленг), Знание Местности (Свой Район), Внимательность, Убеждение

Навыки на +4: Подкуп, Бюрократия, Бизнес, Уклонение, Проницательность, Взлом Замков, Уличное Чутьё, Торговля, Гардероб и Стиль

Навыки на +6: Пистолеты, Скрытность

Киберимпланты: Два сопряженных Кибер-глаза с УФ/ИК Зрением, Сдвиг цвета, Кибер-рука с "Рукохватом", Выкидным оружием дальнего боя (Очень Тяжелый пистолет), покрытие Realskinn™

Снаряжение: Агент, лёгкая бронезащита (ОС 11), Очень Тяжелый пистолет, Стандартные патроны для ОТ Пистолета x50

Водитель

Прикрытие: Лакей, личный водитель • **True Job**: Водит, пилотирует и управляет командным ТС

1d6	ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР	ВОЛЯ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
1	5	8	6	4	6	5	6	5	5
2	5	7	7	5	5	7	4	7	3
3	6	8	8	4	7	4	5	6	2
4	8	7	4	5	4	7	5	6	4
5	7	8	3	5	7	6	4	6	4
6	6	8	6	6	8	5	3	5	3

Навыки на +2: Атлетика, Концентрация, Общение, Образование, Первая Помощь, Проницательность, Владение языками (Уличный Сленг), Знание Местности (Свой Район), Внимательность, Убеждение

Навыки на +4: Рукопашный бой, Выносливость, Уклонение, Автомеханик, Пилотирование, Судоходство, Судоремонт, Скрытность, Следопыт

Навыки на +6: Вождение, Пистолеты

Киберимпланты: Имплант Радар/Сонар, Набор Кибераудио, Встроенный Агент, Трекер маячка, Радар-Детектор

Снаряжение: Лёгкая Бронезащита (ОС 11), Очень Тяжелый пистолет, Автомобиль с улучшенными сиденьями, Базовые патроны для ОТ Пистолета x50

Нетраннер

Прикрытие: IT-шник, исследователь • **Истинная работа:** Нетраннинг и сбор информации.

1d6	ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР	ВОЛЯ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
1	6	7	8	7	5	4	5	5	3
2	7	8	4	6	8	3	4	6	4
3	5	6	8	8	6	6	4	4	3
4	7	8	5	6	4	4	6	5	5
5	5	8	8	5	5	3	6	4	6
6	8	7	6	6	4	7	4	4	4

Навыки на +2: Интерфейс (Ролевая Способность Нетраннера), Атлетика, Рукопашный бой, Концетрация, Общение, Уклонение, Первая Помощь, Проницательность, Владение языками (Уличный Сленг), Знание Местности (Свой Район), Внимательность, Убеждение

Навыки на +4: Техника, Криптография, Кибертехника, Образование, Электроника/Безопасность (x2), Фальсификация, Поиск Информ[illegible]ии, Пистолеты, Скрытность

Киберимпланты: Нейролинк, Разъём щепок, Регулятор Боли, Личный порт, Кибер-глаза с AR.

Снаряжение: Агент, Лёгкая Бронезащита (ОС11), Кибердека (7 слотов: Меч, Меч, Убийца, Червь, Червь, Доспехи), Очень Тяжелый пистолет, Стандартные патроны для ОТ Пистолета x50

Техник

Прикрытие: IT-шник, стажер • **Истинная работа:** Ремонт оружия и снаряжения.

1d6	ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР	ВОЛЯ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
1	8	8	5	7	3	4	4	5	6
2	8	7	6	8	3	5	5	4	4
3	8	6	5	8	4	3	3	7	6
4	8	8	5	7	4	4	4	5	5
5	7	7	3	7	5	3	6	6	3
6	7	8	5	8	6	3	3	5	5

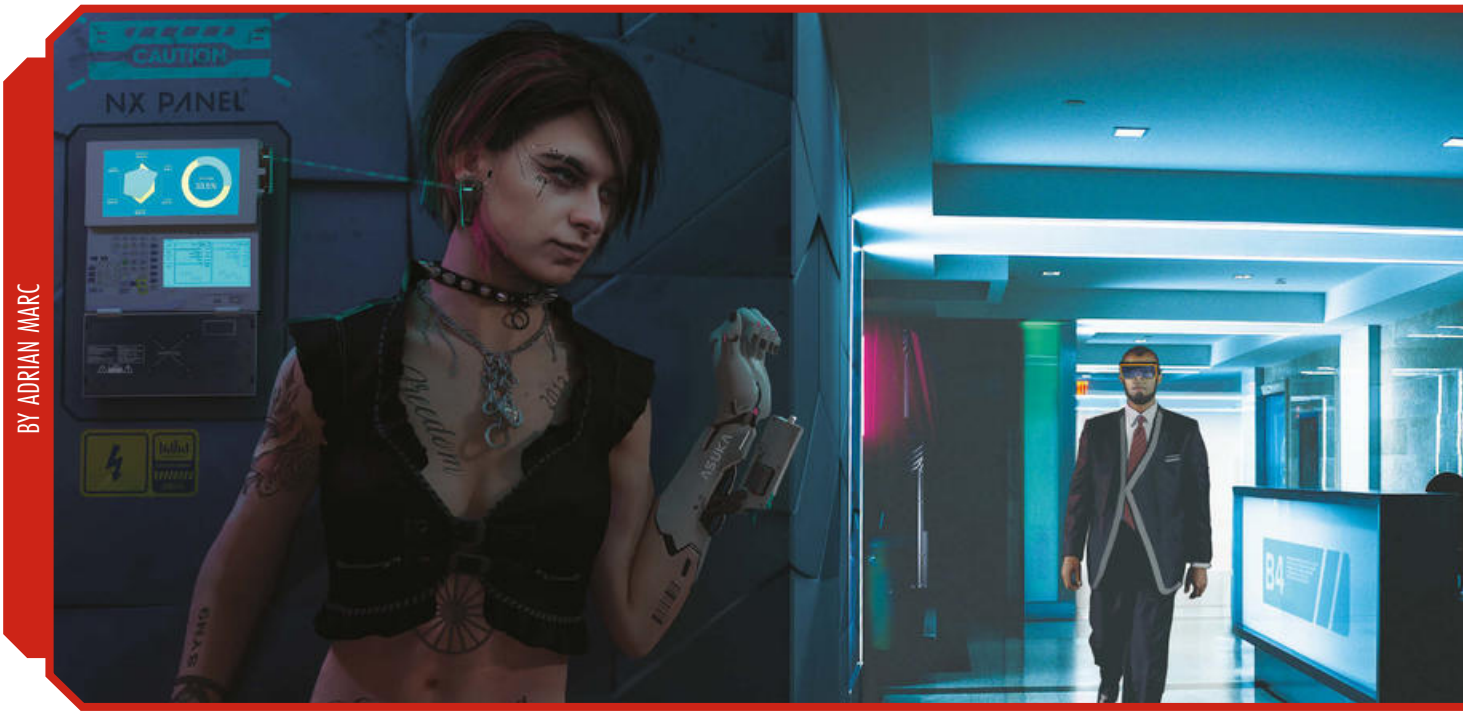
Навыки на +2: Атлетика, Рукопашный бой, Концетрация, Общение, Уклонение, Первая Помощь, Проницательность, Владение языками (Уличный Сленг), Знание Местности (Свой Район), Внимательность, Убеждение, Скрытность

Навыки на +4: Образование, Пистолеты, Оружейник (x2)

Навыки на +6: Техника, Кибертехника, Электроника/Безопасность (x2)

Киберимпланты: Инструменты в руке, Набор Кибераудио, Встроенный Агент, Детектор Жучков, Диктофон

Снаряжение: Лёгкая Бронезащита (ОС 11), Очень Тяжелый пистолет, Стандартные патроны для ОТ Пистолета x50



BY ADRIAN MARC

Подкрепление в действии

Саша - законник 4 ранга, работающий в ночную смену. Его достаёт банда бустеров, и он вызывает подкрепление, в его действие ему выпадает 4 на d10, что является успехом, потому что это результат его ранга или ниже! Он бросает 1d6, чтобы узнать, сколько раундов потребуется для прибытия подкрепления, и выпадает 6! Это значит не только то, что через 6 раундов прибудет подкрепление, но и то, что вместо 4 местных избитых копов на подмогу прибудет подкрепление на 1 уровень выше, 2 тяжеловооруженных окружных горца. Он укрывается и готовится держаться, пока кавалерия идёт на помощь...

Подкрепление (Ролевая способность Законника)

Ролевая способность законника - Подкрепление. Законник может призвать на помощь группу своих коллег по правопорядку, в зависимости от ранга законника и условий, при которых происходит вызов. Подкрепление будет вооружено и бронировано в соответствии с таблицей ниже, управляет ими ГМ.

По мере повышения ранга законника, он, скорее всего, получит повышение в своей текущей организации или будет завербован правоохранительными органами, из которых он в данный момент может вызвать подкрепление.

В случае опасности вы можете вызвать подкрепление из группы вашего ранга или ниже. В качестве действия вы делаете бросок на d10, равный или меньший, чем ваш ранг подкрепления, чтобы заставить кого-нибудь откликнуться на ваш призыв. **Если вы злоупотребите этим, ваш босс вышвырнет вас из отдела или наложит на вас взыскание по своему усмотрению.**

После того, как кто-то откликнется на ваш вызов, вы бросаете d6, чтобы узнать, через сколько раундов на место прибудет подкрепление. Если вы бросите 6, вместо вашего обычного подкрепления прибудет подкрепление уровня +1 от вашего, если только вы не 10 ранга, в этом случае прибудут две отдельные группы подкрепления. **Если на ваш вызов никто не откликнулся, вы всегда можете повторить вызов подкрепления в следующем раунде.**

▶ Ранги Подкрепления ◀

Боевой номер: Уровень Навыка, используемый для нападения или защиты. Этот номер объединяет в себе СТАТ и Навыки. К этому значению вы добавляете 1d10, каждый раз когда применяете их оборудование, атакуешь, или защищаешься. Подкрепление не может уклонятся от пуль.

ОС: Поглощаемый Урон бронёй на теле и на голове.

ПЗ: Количество Здоровья, каждого члена подкрепления.

СКО и ТЕЛ: характеристики СКО и ТЕЛ подкрепления, необходимые для перемещения и некоторых эффектов связанных с ними (например Спасбросок)

▶ Ранг "Подкрепления" 1 и 2

Боевой номер: 8 **ОС:** 7 **ПЗ:** 20 **СКО и ТЕЛ:** 4

Корпоративная охрана. На вызов приходят четыре местных полицейских. Вооружены Тяжелыми Пистолетами и одеты в Кевларовую® броню.

▶ Ранг "Подкрепления" 3 и 4

Боевой номер: 10 **ОС:** 7 **ПЗ:** 25 **СКО и ТЕЛ:** 5

Патрульные Полицейские. Четверо местных полицейских на службе. Они прибывают на двух Автомобилях. Вооружены Тяжелыми Пистолетами и одеты в Кевларовую® броню.

▶ Ранг "Подкрепления" с 5 до 7

Боевой номер: 14 **ОС:** 13 **ПЗ:** 35 **СКО и ТЕЛ:** 4

Департамент Шерифа. Два местных "Окружных Полицейских" патрулируют окраины и шоссе вокруг города. Они приезжают на Спорткаре, вооруженные Тяжелыми Пистолетами и Штурмовыми Винтовками. В Тяжёлой Бронезащите.

Ранг "Подкрепления" 8

Боевой номер: 16 **ОС:** 15 **ПЗ:** 50 **СКО и ТЕЛ:** 6

Маршал Зоны Восстановления. Подобно маршалам Старого Запада, эти Законники в одиночку патрулируют Зоны Восстановления и новые поселения. Один из них приезжает на Спортивном Мотоцикле, со Сверхтяжёлым Пистолетом, Штурмовой Винтовкой и Гранатометом, в Взрывозащитной Броне.

Ранг "Подкрепления" 9

Боевой номер: 15 **ОС:** 18 **ПЗ:** 35 **СКО и ТЕЛ:** 4

C-SWAT. Два крепких бойца из Психо Отряда. Они вооружены Штурмовыми Винтовками и Ракетными Установками, одеты в Металгир®. Прибывают с воздуха на AV-4.

Ранг "Подкрепления" 10

Боевой номер: 14 **ОС:** 11 **ПЗ:** 35 **СКО и ТЕЛ:** 6

Национальные правоохранительные органы / Интерпол /ФБР / Сетевой дозор. Это серьезные бойцы, действующие от имени национального правительства или международных сил правопорядка. Они передвигаются парами, прибывают на AV-4 и вооружены Сверхтяжёлыми Пистолетами, Штурмовыми Винтовками, одеты в Лёгкую Бронезащиту.

В отличие от всех других видов подкрепления, эти серьезные бойцы остаются после окончания конфликта и помогают в расследовании места преступления. И, хоть они не будут каждый день находится рядом с Игроками, после первого вызова именно эти 2 бойца будут приезжать на остальные вызовы связанные с первоначальным вызовом, пока "дело" не будет закрыто или они не погибнут при исполнении служебных обязанностей.

Кроме того, они могут использовать свой Боевой Номер для следующих Навыков: Бухгалтерия, Актерское Мастерство, Скрытие/раскрытие объекта, Криминология, Криптография, Дедукция, Образование, Фальсификация, Допрос, Парамедик, Внимательность, Уход за собой, Сопротивление пыткам/Наркотикам, Скрытность, и Следопыт.

ДАТА

В Найт-Сити существует запутанная паутина договоров между гос. и частными органами. Это значит, что они часто помогают друг другу, а затем отправляют счет за это в нужный департамент.

Воротила (Ролевая способность Фиксера)

Ролевая способность Фиксера - Воротила. Фиксеры знают, как достать необходимые вещи на черном рынке, и прекрасно разбираются в сложных социальных обычаях "Улицы", где сталкиваются сотни культур и разные экономические уровни. Фиксеры поддерживают обширную сеть связей и клиентов.

Связи - это те, с кем Фиксер может связаться, чтобы получить товары, услуги или информацию. Разумеется, Фиксеру всё равно придется за это заплатить.

Доступность - самая ценовая категория предметов, которые Фиксер может достать, а также может ли воспользоваться своим влиянием, чтобы собрать других Фиксеров для создания Ночного рынка, на котором на короткое время будут доступны предметы всех ценовых категорий. (Правила и условия Ночного рынка см **СТР. 338**)

Торг - способность Фиксера заключать сделки. Когда вы торгуетесь с человеком, вы бросаете **ХАР + Торговля + Ранг Воротила + 1d10** против его **ХАР + Торговля + его Воротила (если он Фиксер) + 1d10**. При успехе вы можете заключить 1 сделку вашего Ранга Воротила или ниже. **С Фиксером можно заключить только одну сделку за встречу.**

Свой чел символизирует способность Фиксера вливаться во множество культур на Улице и за ее пределами, способность знать языки, социальные коды и обозначения статуса для каждой группы людей или культуры.

▶ Ранг Воротилы ◀

▶ Ранг Воротилы 1 и 2

Связи и Клиенты: местный Босс, главарь банды, лидер местного квартала.
Можете достать: вы всегда можете найти место, где можно достать поштучно предметы категорий “низкая” и “обычная” для своих клиентов, даже если они по разным причинам недоступны.
Торг: в случае успеха, при покупке или продаже вы сможете выручить на 10% больше или меньше рыночной стоимости.
Свой чел: вы знаете культурные особенности вашего квартала, включая все местные банды.

▶ Ранг Воротилы 3 и 4

Связи и Клиенты: босс городской банды, мелкий политик, Менеджер Корпорации, хорошо известный человек в местных окрестностях.
Можете достать: вы всегда можете найти место, где можно достать поштучно товары категорий “дорого” и ниже, для своих клиентов, даже если они по разным причинам недоступны.
Торг: в случае успеха, при покупке 5 или более одинаковых предметов, еще один вы получаете бесплатно.
Свой чел: вы знаете, как найти общий язык с другой культурой в твоём районе, а также можете освоить еще один язык, который вы еще не знаете, связанный с этой культурой (на уровне Навыка 4).

▶ Ранг Воротилы 5 и 6

Связи и Клиенты: ключевая фигура в городе, городской чиновник, знаменитость местного квартала.
Можете достать: раз в месяц, сотрудничая с другими Фиксерами вашего ранга, вы можете организовать Ночной рынок. На Ночном рынке, в организации которого вы принимали участие, вы всегда можете найти место, где можно достать предметы категории “Супер Люкс” и ниже.
Торг: в случае успеха вы сможете договориться о повышении каждому вознаграждения за работу на 20%.
Свой чел: вы знаете, как найти общий язык с ещё двумя культурами (всего 3) в твоём районе, а также можете освоить еще один язык, который вы еще не знаете, связанный с каждой культурой (на уровне Навыка 4).

BY ADRIAN MARC

Ранг Воротилы 7 и 8

Связи и Клиенты: президент местной Корпорации, мэр или городской чиновник, местная знаменитость.
Можете достать: вы можете найти место, где можно достать поштучно предметы категории "Очень Дорого" и ниже, для своих клиентов, даже если они по разным причинам недоступны.
Торг: в случае успеха, при покупке предметов категории "Роскошь" или "Супер Люкс" вы можете оплатить половину сейчас и вторую половину через месяц. Если вы хоть раз не заплатите вторую половину вовремя, никто больше не будет заключать с вами сделки.
Свой чел: вы знаете, как легко общаться с еще 3 культурами (всего 6) в вашем районе, и можете освоить еще один язык, который вы еще не знаете, связанный с каждой культурой (на уровне Навыка 4).

Ранг Воротилы 9

Связи и Клиенты: глава регионального подразделения Корпорации, политик штата или городской зоны, известная знаменитость.
Можешь достать: вы всегда можете найти место, где достать поштучно предметы категории "Роскошь" и ниже, для своих клиентов, даже если они по разным причинам недоступны. Когда вы организуете Ночной рынок, вы можете дополнительно организовать внутри него Полуночный Рынок, на котором собирается верхушка преступного мира.
Торг: в случае успеха при покупке или продаже вы можете выручить на 20% больше или меньше рыночной стоимости.
Свой чел: вы знаете, как можно легко общаться не только с разными культурами в вашем районе, но и с Корпоративными и государственными представителями.

Ранг Воротилы 10

Связи и Клиенты: крупный мировой лидер, глава крупной Корпорации, всемирно известная знаменитость.
Можешь достать: вы всегда можете найти место, где можно достать поштучно товары категории "Супер Люкс" и ниже, для своих клиентов, даже если они по разным причинам недоступны.
Торг: в случае успеха вы можете договориться о двойном вознаграждении за "Опасную работу".
Свой чел: вы можете легко влиться практически в любую компанию, включая очень специализированные или "закрытые" группы, такие как, тайные общества, культы или закрытые эксклюзивные клубы.

Мото [Ролевая способность Кочевника]

Разница между большинством людей и Кочевниками в том, что у Кочевников круче тачки. Ролевая способность Кочевника - Мото.

Знакомство с Автомобилями Кочевников

Быть членом семьи Кочевников означает провести жизнь на водительском месте или под капотом, совершенствуя свои способности к вождению и знание транспорта настолько, что можно обойтись одним лишь знакомством или обучением, чтобы с легкостью совершать впечатляющие подвиги. **Кочевник добавляет свой ранг Мото к любой проверке навыков вождения наземной техники, пилотирования воздушной техники, управления морской техники, или ТЕХ-навыков воздушной техники, наземной техники или морской техники.**

Автопарк семьи

Каждый раз, когда Кочевник повышает Ранг своей ролевой способности, он может:

- **ИЛИ** добавить стоковый транспорт (с минимальными характеристиками) в соответствии с Рангом "Мото" (или ниже) в Автопарк Семьи, которым он сможет пользоваться.
- **ИЛИ** модернизировать один транспорт из Автопарка Семьи, с помощью одного улучшения в соответствии с Рангом "Мото" (или ниже).

ДАТА

Больше информации и специфики транспорта смотрите на СТР 189

Кочевник может взять на время только один Транспорт Семьи. Кочевник может позвонить члену семьи, чтобы тот поменял текущий Транспорт Семьи на другой Транспорт Семьи, и, если Семья находится неподалёку, то к следующему утру Транспорт будет заменён.

Если Транспорт Семьи будет уничтожен, Семья полностью отремонтирует его, но это займет неделю. Также Кочевник должен заплатить за эту услугу 500eb. Даже Главы Семей платят за эту услугу, дабы искупить вину, за порчу имущества Семьи. Если вы на мели, плата может быть отменена, но ваша репутация пострадает. Мелкий ремонт, например, удаление пуль, входит в обязанности Кочевника.

Достигнув 10-го Ранга своей Ролевой Способности, Кочевник получает руководящий пост в Семьи со всеми вытекающими отсюда обязанностями. Данный пост может проявляться в том, что Кочевник может одновременно использовать весь транспорт Семьи. Любой будущий Транспорт Семьи, который он захочет приобрести, будет продан ему по рыночной цене, а также любые будущие Улучшения, которые он захочет, можно будет купить по 1,000eb за штуку.

Автопарк семьи

Ранг	Семейный Транспорт
1 - 4	Автомобиль, Гирокоптер, Гидроцикл, Дорожный Мотоцикл
5 - 6	Вертолет, Спорткар, Катер
7 - 8	AV-4, Круизный Катер, Спортивный Мотоцикл
9 - 10	Аэрозеп, AV-9, Суперкар, Яхта

BY NEIL BRANQUINHO

▶ Модернизации Транспорта Кочевников ◀

Если не указано иное, для каждого транспорта, конкретное улучшение можно установить только один раз. Также эти модернизации редко можно купить на открытом рынке, их цена: "Очень Дорого" для тех, которые можно получить на 1 ранге Мото, и "Роскошь" для тех, которые недоступны на 5-м ранге

▶ Любой транспорт

Ранг	Улучшение
5	**Усиление Рамы:** Бронирует транспорт на ОС 13 (Стекло не бронируется)
1	**Пуленепробиваемое Стекло:** стёкла в ТС теперь укрыние и имеют ПЗ. Тонкое Пуленепробиваемое Стекло (15 ПЗ). Если улучшить ещё раз, будет Толстое Пуленепробиваемое Стекло (30 ПЗ). Каждое стекло в ТС, получает урон отдельно
1	**Система связи:** сенсорный экран со встроенным **Агентом** и отсек с разным оборудованием: 6 **Радиокоммутаторов**, 6 **Шифратор/Дешифратор**, **Радио/Музыкальный плеер**, **Прибор слежения с шестью связанными маячками размером с пуговицу** и **Диктофон**.
1	**NOS**: Впрыскивает мощь, когда это необходимо. Потратив Действие, можешь ещё раз Переместить транспорт. Каждый баллон NOS, можно использовать один раз в день. Повторное улучшение добавляет ещё один баллон. Баллоны восполняются автоматически, собирая азот и кислород из воздуха и синтезируют их.
1	**Встроенный Огнемёт:** Огнемёт можно установить с любой стороны транспорта. Потратив Действие водитель может им воспользоваться. Нельзя перезаряжать во время движения. Это оружие нельзя снять и нельзя Модифицировать. Можно установить несколько улучшений.
1	**Встроенный Автомат: Штурмовая винтовка с 30 патронами, может стрелять только в автоматическом режиме.** Можно установить только спереди транспорта. Потратив Действие водитель может им воспользоваться. Нельзя перезаряжать во время движения. Это оружие нельзя снять и нельзя Модифицировать. Можно установить несколько улучшений.
1	**Улучшенные Сиденья:** Добавляет два сиденья в транспорт. При желании эти дополнительные сиденья могут быть установлены в коляске, которая может быть полностью закрыта тем же стеклом, что и в остальном транспорте, с боковыми стеклами по желанию. Кроме того, эти сиденья, можно оборудовать катапультой, они катапультируются на высоту 10 метров, через люк в потолке. Если во время катапультирования пассажир попадает под лопасть вертолета, он получает урон, как от Очень Тяжелого Оружия Ближнего Боя. В катапультируемых креслах есть парашюты, но их можно убрать. Это улучшение можно устанавливать несколько раз в любой транспорт, кроме Мотоциклов, Гидроциклов и Автожиров.
5	**Охранная система:** Заменить все замки в транспорте на ДНК Замки, которые по желанию можно настроить на считывание отпечатка пальца, радужной оболочки, капли крови или любого другого биометрического метода. Такой замок нельзя открыть без биометрического ключа, либо надо пройти проверку Электроника/Безопасность СЛ 17. Если кто-то, находясь в радиусе двух метров от транспорта, предоставит неправильный биометрический ключ или провалит проверку взлома, то он получит удар, как от "Оглушающей дубинки". Кроме того, у транспорта появляется функция Маскировки, когда он не двигается его никто не видит, но с проверкой на Внимательность СЛ17, его можно заметить. В течении минуты камеры снимают окружение вокруг транспорта и в реальном времени проецирует его на поверхность транспорта.
1	**Тайник:** В транспорт устанавливается две "Скрытые Кобуры" (работают, как и одноименный Киберимплант), которые дают водителю и пассажиру, легкий доступ к скрытому оружию. Также в транспорт устанавливается одного большое скрытое пространство для провоза контрабанды. Эти тайники можно обнаружить только при помощи Навыка "Прятать/Находить Предметы" (СЛ 17). Это улучшение можно устанавливать несколько раз в любой транспорт, кроме Мотоциклов, Гидроциклов и Автожиров

Любой Транспорт, кроме Мотоциклов, Гидроциклов и Автожиров

Ранг	Улучшение
1	**Усиленное шасси:** Добавляет транспорту 20 ПЗТ (не влияет на стекло). Транспорт с усиленным шасси, может буксировать до 10 тонн (буксирующий трос в комплекте). Это улучшение необходимо для некоторых других улучшений.
5	**Встроенный Ракетный Блок:** Ракетная Установка с барабаном на 3 ракеты, можно установить только спереди транспорта. Потратив Действие водитель может им воспользоваться. Нельзя перезаряжать во время движения. Это оружие нельзя снять и нельзя Модифицировать. Можно установить несколько улучшений, но кому понадобится больше трёх ракет...? **Требуется Усиленное шасси.**
5	**Крепление для Тяжелого Вооружения:** Одно из сидений, переделывается во вращающееся крепление для любого двуручного оружия дальнего боя, из которого пассажир может стрелять потратив своё Действие. Пассажир может перезаряжать данное оружие во время движения транспорта. Это оружие можно снимать и обратно установить потратив Действие. Если Кочевник ставит это крепление впервые на транспорт, то в качестве подарка от Семьи можно выбрать: **Tsunami Arms "Хеликс" или Рейлган Rhinemetall EMG-86, или Гранатомёт Militech "Ковбой" U-56**, а всё последующее, на усмотрение Кочевника. Если на транспорте установлено Пуленепробиваемое Стекло, то стрелок защищен пузырем из такого же стекла. Повторная установка Крепления возможна только на Круизный Катер, Яхту, Аэрозепы и Автомобили на которых установлено Место для Жилья. Требуется Усиленное шасси.

Любой Сухопутный и Водный Транспорт

Ранг	Улучшение
1	**Встроенное Оружие Ближнего Боя: Очень Тяжёлое Оружие Ближнего Боя** можно установить с любой стороны транспорта. Потратив Действие водитель может им воспользоваться. Это оружие нельзя снять. Можно установить несколько улучшений.

Любой Сухопутный Транспорт

Ранг	Улучшение
5	**Воздушная подушка:** Под основание транспорта устанавливаются настолько мощные вентиляторы, что позволяет ему перемещаться по воде со скоростью Круизного Катера.
7	**Двигатель от AV-4:** это улучшение добавляет транспорту турбореактивный двигатель с управляемым вектором тяги, позволяющий летать! Пока транспорт в воздухе он перемещается как AV-4. В воздухе транспорт управляется Навыком "Пилотирование", а не "Вождение".

Любой Сухопутный и Водный Транспорт, кроме Мотоциклов и Гидроциклов

Ранг	Улучшение
1	**Кенгурятник:** Когда вы врезаетесь на своём транспорте в Укрытие, в другой транспорт или в пешехода, то транспорт не получает никакого урона и никто внутри не получает Критическое Повреждение "Перелом Шеи". Если в этот ход вы использовали Нитро, то при столкновении лобовой частью с Укрытием, другим транспортом или пешеходом то вы получаете дополнительно 2d6 урона.

Все Мотоциклы

Ранг	Улучшение
5	**Улучшенная Интеграция Интерфейсного Разъёма:** С этим улучшением, вы подключенные к мотоциклу, с помощью Личных портов можешь попытаться уклонится от атак по тебе или твоему пассажиру при помощи Навыка "Уклонение", как если бы вы шли пешком (необходимо РЕА 8 или выше). Твое решение уклониться, автоматически распространяется на твоего пассажира. В случае атаки по площади (например взрыв), при успешном уклонении ваш мотоцикл выезжает невредимым (точно также как если бы вы были пешком).

Весь Наземный траннпорт

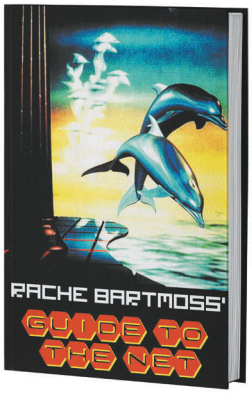
Ранг	Улучшение
1	**Развертываемая полоса с шипами:** Потратив Действие водитель может ими воспользоваться. При развертывании все ближайшие транспортные средства с шинами должны сделать проверку Навыка "Вождение" против СЛ 17. Если проверка провалена, их транспорт получит 4d6 урона в уязвимое место (урон, прошедший через ОС транспорта, умножается на 2). Дополнительная Полоса с шипами стоит 10eb. Повторная установка этого Улучшения увеличивает количество Полос с шипами, которые можно выбросить до перезарядки. Во время движения перезаряжаться нельзя.

Аэрозеп, AV-4, Круизный Катер, Автомобили, Яхта

Ранг	Улучшение
1	**Место для Жилья:** При установке в автомобиль или AV-4, это улучшение добавляет в транспорт 1 кровать, туалет, душ и небольшую кухню. При установки в Круизный Катер, Яхту или в Аэрозепы это улучшение добавляет ещё одну комнату. **Для Автомобиля и Спорткара требуется Усиленное шасси.**

BY ADRIAN MARC

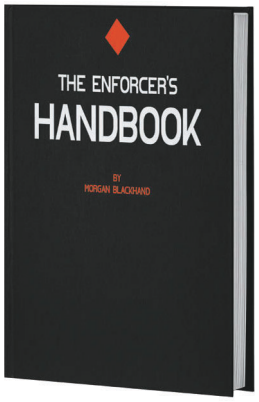
потому что вам понравилось *Я был там* Си Джея О'Райли...



Гид по СЕТи Рейча Бартмосса
автор Рейч Бартмосс
102 копии в наличии!

Главный путеводитель по старой СЕТи от лучшего нетраннера всех времён.

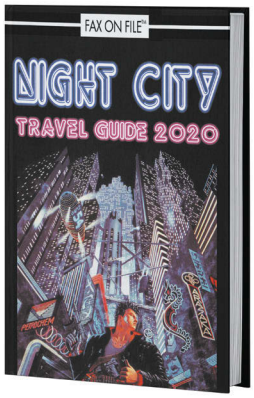
"Захватите свою кибердеку, установите на шепку самый горячий софт, активируйте свой усилитель рефлексов и приготовьтесь к путешествию по Сети с Рейчем Бартмоссом. Это будет незабываемо" —Рэйч Бартмосс



Настольная книга наёмника
автор Морган Блэкхенд
13 копий в наличии!

"Многие битвы выигрываются до того, как прозвучит первый выстрел. Когда ваши глаза встречаются с его глазами, и он знает, что вы готовы заплатить цену кровью. Его кровью, вашей кровью - для вас это не имеет значения. Вы готовы на всё".

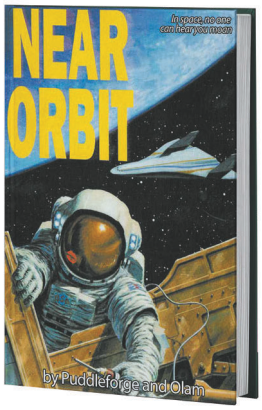
—Морган Блэкхенд



Гид по Найт-Сити *автор Факс он Файл™*

7 копий в наличии!

Издание 2020 года. Раньше эта книга была путеводителем для туристов в Найт-Сити. Теперь это учебник истории. Узнайте, какой была утопия Ричарда Найта до того, как взорвалась бомба и небо окрасилось в красный цвет.



Ближняя орбита *автор Пуддлефордж и Олам*
1 копия в наличии!

Классическая пылкая история любви между одурманенным синткоком руководителем Мегакорпорации и Хайрайдером, который знает об отвертках и солнечных батареях больше, чем об наноопционах и электронных таблицах.

BY NEIL BRANQUINHO

ПЕРЕСТРЕЛКА В ПЯТНИЦУ ВЕЧЕРОМ

БЫСТРО. ЖЕСТОКО. CYBERPUNK RED.

В ролевой игре "сцена" - это ваше воображение. Окружающая обстановка описывается ГМом, и вы сами должны фантазировать и представлять, где что находится, основываясь на этой информации (хотя в более сложных ситуациях иногда используются карты-сетки и миниатюры в качестве наглядных пособий).

Во время битвы

Мы уже обсуждали, как измеряется время в игре ***Cyberpunk RED*** на **стр. 126**. Теперь давайте поговорим о том, когда события становятся жестокими или очень специфическими. Именно тогда вам необходимо знать, кто быстрее, и проверка умений (подробно на **стр. 128**) тут не поможет... вы фактически в бою. Бросайте инициативу!

Инициатива и Бой

Напомним, что бой делится на **ходы**, каждый из которых занимает примерно 3 секунды. **Раунд** - это время, которое требуется каждой сущности, участвующей в бою, чтобы сделать ход. Поскольку действия в игре происходят примерно одновременно, один раунд также длится примерно 3 секунды.

Перед началом боя все делают бросок инициативы:

Инициатива = РЕА + 1d10

Все участники боя в соответствии с результатом броска инициативы расставляют себя в порядке убывания в так называемую **Очередь инициативы**. Ничьи разрешаются повторным броском, пока не победит тот, чье число больше. Бой продолжается в порядке очереди инициативы, при этом каждый участник в очереди инициативы получает ход. Когда очередь инициативы достигает конца, она начинается с начала в новом раунде.

Твой ход = 1 Движение + 1 Действие

Каждый ход персонаж получает 1 перемещение и 1 действие

Действия

Действия - это основа вашего хода в ***Cyberpunk RED***. Здесь перечислены основные действия в бою. Действия, ориентированные на бой, более подробно описаны далее в этом разделе.

▶ Список Действий в Бою

Действие	Информация
Перемещение	Каждый ход можно перемещаться на расстояние равное твоему СКО x 2 (количество квадратов на поле боя = СКО)
Атака	Совершить Ближнюю или Дальнюю Атаку.
Удушение	Задушить противника, которого ты Схватил.
Взять/выбросить щит	Чтобы достать или убрать Щит, требуется Действие. См "Использование Щитов" на **СТР. 183**.
Сесть в Транспорт	Сесть в Транспорт. См. "Бой на транспорте" на **СТР. 189**.
Встать	Встать из Положения Лёжа. В положении Лёжа нельзя Перемещаться, для этого нужно Встать.
Захват	Схватить и держать противника или выхватить предмет, который он держит.

Действие	Информация
Отложить Действие	Отложить Действие в пределах Раунда. Ты должен указать место в Очереди Инициативы или определённое событие, после которого Действие запустится, и указать что это будет за Действие и предполагаемую цель.
Живой Щит	Использовать противника, которого ты Схватил, в качестве Живого Щита.
Перезарядка	Полностью перезарядить и заменить магазин оружия боеприпасами одного типа.
Бег	Совершить дополнительное Перемещение, но только если ты уже Перемещался в этот ход.
Завести Транспорт	Завести Транспорт, чтобы получить его СКО и подняться в начало Очереди Инициативы.
Стабилизировать	Стабилизировать цель, чтобы раны начали заживать или чтобы вывести ее из состояния Смертельного Ранения, чтобы спасти ей жизнь. Подробнее на **СТР. 222**.
Бросок	Швырнуть схваченного противника на землю или бросить предмет.
Сетевые Действия	Выполните несколько СЕТевых действий. Про сетевые действия, читайте в разделе Нетраннинг на **стр. 197**.
Использовать Предмет	Манипуляция предметом не требующая Навыка. Чтобы взять легкодоступное оружие в свободную руку или бросить оружие на пол (кроме Щита), действия не требуется, но если надо убрать оружие за пояс / спрятать оружие - требуется.
Применить Навык	Воспользоваться одним из Навыков, для выполнения небольшой задачи. Для выполнения большой задачи потребуется несколько Действий и несколько Ходов (по 3 секунды). Проверка делается по завершению действия.
Маневрирование на Транспорте	Используйте Действие во время вождения, чтобы сосредоточиться на выполнении опасного маневра.

ПОДРОБНЕЕ О ДЕЙСТВИЯХ

Вот подробности об особенностях некоторых действий, которые вы хотите знать.

Перемещение

Каждый ход персонаж получает действие "Перемещение", которое может быть использовано только для перемещения на количество метров, равное его СКОх2, или на количество квадратов (если вы играете на сетке), равное его СКО, включая перемещение по диагонали. Если вы играете на сетке, вы не можете останавливаться между клетками.

▶ Лёжа ◀

Когда вы в положении лежа, вы не можете использовать свое действие движения, пока не используете действие "Встать".

▶ Разделить перемещние и СКА ◀

Бой в ***Cyberpunk RED*** резкий и динамичный. Всякий раз, когда вы перемещаетесь, используя ваше действие движения, вы можете совершить ваше действие в середине движения, а затем продолжить движение после него. Мы называем это разделением, и это касается не только действий перемещения. Некоторые типы атак быстрее, чем другие, и могут дважды ударить/выстрелить одним атакующим действием.

Они называются атаками с двойной скорострельностью (или 2 СКА Все атаки из 2 СКА могут быть «разделены» на действие движения. Вы можете двигаться, стрелять, двигаться, стрелять, двигаться. Вы даже можете провести по одной атаке из каждого из двух разных предметов с 2 СКА «разделив» обе атаки на каждый из предметов, что позволит использовать оба оружия за один ход. Так что да, вы можете использовать тяжелый пистолет в левой руке, чтобы выстрелить в коридор, а затем пройти по этому отвратительному коридору, чтобы нанести удар своей жертве с мачете в правой руке.

1 СКА атаки медленнее и занимают все твое атакующее действие, но ты все равно можешь разделить движение до и после атаки.

▶ Другие Формы Передвижения ◀

Плавание, лазание и прыжки с разбега стоят 2 метра движения за каждый пройденный метр или 2 квадрата за каждый 1 квадрат. При прыжке из положения стоя вы можете преодолеть половину расстояния, которое вы могли бы преодолеть с разбега. Подробнее о падении и утоплении см. в разделе "Другие способы пострадать" (**стр. 180**).

ДАТА

Неважно сколько оружия у вас в руках, вы не можете сделать более двух атак в рамках одного хода.

Вы не можете атаковать двумя видами оружия с СКА 1 в одном действии, даже если у вас их два.

Пример перестрелки

Ройал стреляет одиночными выстрелами из своей штурмовой винтовки по быстро приближающемуся голому бустеру на расстоянии 24 м. Согласно таблице дальности, ему нужно попасть в СЛ15. Он бросает 1d10, получает 4, и добавляет свои 8 РЕА + 6 навык тактического оружия. Набрав 18, он попадает! Он бросает урон от оружия (5d6) и получает 25, отправляя бустера прямиком в "Смертельное ранение". Ройал жалеет, что все идиоты, в которых ему приходится стрелять, не последовали примеру этого бустера и явились на вечеринку без доспехов или не потрудились хотя бы имплантировать Тканекожу. В начале хода бустеры проваливают спасброски от смерти и умирают.

Прицельный Выстрел

Максимум один раз вы можете совершить одну прицельную Дальнюю или Ближнюю Атаку, потратив на это всё Действие и получив штраф -8 к Проверке, чтобы прицелиться в любую из приведенных в таблице областей. При попадании, к обычному урону прибавляется дополнительный эффект, в зависимости от области, в которую целился.

Прицелиться в...	Эффект
Голову	Умножьте урон, проходящий через броню головы вашей цели, на 2.
Предмет в руке	Если хотя бы одно очко урона пробивает доспехи вашей цели, ваша цель роняет один предмет по вашему выбору, который держит в руках. Он падает на землю перед ним.
Ногу	Если хотябы одно очко урона пробивает броню цели, ваша цель также получает критическое повреждение "Сломанная нога", если у нее остались не сломанные ноги.

Взять, бросить и убрать

Взять легкодоступное оружие в свободную руку - это не Действие. Бросить оружие на землю - это не Действие, но убрать его обратно - это Действие. Исключение: чтобы достать или убрать Щит, требуется Действие. Смотрите информацию по использованию щитов на **СТР. 183**.

Перезарядка

Иногда обойма пустеет. Чтобы полностью перезарядить и заменить магазин боеприпасами одного типа, нужно использовать Действие. Нельзя совмещать боеприпасы разных типов в магазине.

ДАЛЬНИЙ БОЙ

К дальнему бою относится любая атака на расстоянии. Давайте посмотрим, что нам предлагает Темное будущее.

Как Читать Таблицу Дальнобойного Оружия

Тип оружия: классификация оружия.

Оружейный навык: умение, которое вы используете при использовании этого оружия.

Урон от одиночного выстрела: урон от одного выстрела из оружия.

Стандартный магазин: сколько пуль или иных боеприпасов вмещает оружие без модификаций. Под размером магазина указан тип боеприпасов, которыми стреляет оружие.

Скорость атаки (СКА): сколько раз оружие может выстрелить за одно действие атаки.

Необходимое количество рук: сколько рук вам потребуется, чтобы держать и стрелять из оружия.

Можно ли скрыть?: можно ли скрыть оружие под одеждой с помощью навыка "Скрытие/раскрытие объекта".

Альтернативные режимы огня и фичи: уникальные особенности оружия. См. полный раздел на **стр. 173**.

Стоимость: Сколько стоит оружие в основной валюте Найт-Сити — евробаксах. Ценовая категория предмета указана ниже его стоимости. См. **стр. 385**.

Тип оружия	Оружейный навык	Урон 1-го выстрела	Станд. магазин	СКА	# кол-во рук	Можно ли скрыть	Цена
Средний пистолет	Пистолеты	2d6	12 (С пистолет)	2	1	ДА	50eb (Ценное)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: **Нет**							
Тяжелый пистолет	Пистолеты	3d6	8 (Т пистолет)	2	1	ДА	100eb (Премиум)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: **Нет**							
Оч. тяжелый пистолет	Пистолеты	4d6	8 (ОТ пистолет)	1	1	НЕТ	100eb (Премиум)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: **Нет**							
Пистолет-пулемет	Пистолеты	2d6	30 (С пистолет)	1	1	ДА	100eb (Премиум)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: Стрельба очередями (3) • Огонь на подавление							
Тяжелый ПП	Пистолеты	3d6	40 (Т пистолет)	1	1	НЕТ	100eb (Премиум)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: Стрельба очередями (3) • Огонь на подавление							
Дробовик	Тактическое оружие	5d6	4 (Жакан)	1	2	НЕТ	500eb (Дорогое)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: Выстрел дробью							
Штурмовая винтовка	Тактическое оружие	5d6	25 (винтовка)	1	2	НЕТ	500eb (Дорогое)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: Стрельба очередями(4) • Огонь на подавление							
Снайперская винтовка	Тактическое оружие	5d6	4 (винтовка)	1	2	НЕТ	500eb (Дорогое)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: **Нет**							
Луки и арбалеты	Стрельба из лука	4d6	Нет (стрелы)	1	2	НЕТ	Premium (100eb)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: Стрелы							
Гранатомёт	Оружие кр. калибра	6d6	2 (Гранаты)	1	2	НЕТ	500eb (Дорогое)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: Взрывы							
Ракетомет	Оружие кр. калибра	8d6	1 (Ракеты)	1	2	НЕТ	500eb (Дорогое)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: Взрывы							

ПЕРЕСТРЕЛКА В ПЯТНИЦУ ВЕЧЕРОМ

Формула Дальнобойных Атак

Перестрелка считается:

РЕА Атакующего + Соответствующий Навык Оружия + 1d10
против
СЛ Противника, определенной расстоянием до цели и типом оружия
или
ЛВК Противника + Навык Уклонения + 1d10*

**Защитник с РЕА 8 или выше может попытаться уклониться от атаки дальнего боя вместо использования таблицы дальности для определения СЛ.*

Если вы преодолеваете СЛ (Противник побеждает при ничьей), вы наносите Противнику урон.

Броня цели уменьшает наносимый ему урон, как - описано подробно в этом разделе **СТР. 186****.**

BY RICHARD BAGNALL

Сложность Одиночного Выстрела в Зависимости от Дальности до Цели

Тип Оружия	0 - 6 м	7 - 12 м	13 - 25 м	26 - 50 м	51 - 100 м	101 - 200 м	201 - 400 м	401 - 800 м
Пистолет	13	15	20	25	30	30	НЕТ	НЕТ
ПП	15	13	15	20	25	25	30	НЕТ
Дробовик (Жакан)	13	15	20	25	30	35	НЕТ	НЕТ
Штурмовая Винтовка	17	16	15	13	15	20	25	30
Снайперская Винтовка	30	25	25	20	15	16	17	20
Луки и Арбалеты	15	13	15	17	20	22	НЕТ	НЕТ
Гранатомёт	16	15	15	17	20	22	25	НЕТ
Ракетница	17	16	15	15	20	20	25	30

Альтернативные режимы огня и фичи

Автоматический огонь

В ***Cyberpunk RED***, Автоматический огонь был переработан для повышения темпа игры. Вместо того, чтобы рассчитывать каждую пулю, мы сделали модель поведения нескольких пуль. Благодаря способности удерживать автоматическое оружие на цели, вы сможете использовать Автоогонь наиболее эффективно.

Когда вы используете АвтоОгонь, вы тратите Действие и 10 патронов. **Если в обойме нет 10 патронов, вы не можете использовать Автоматический огонь.** Вы используете навык Автоматический огонь вместо обычного Навыка Оружия. Кроме того, вместо Таблицы Дальности Одиночного Выстрела нужно использовать Таблицу Дальности Автоматического огня. **Автоматический огонь нельзя использовать для Прицельного Выстрела.**

Цель с РЕА 8 или выше может попытаться уклониться от Автоматического огня.

Если вы попали, бросьте 2d6 на урон и умножьте эту сумму на число, на которое вы превзошли СЛ. Максимальный множитель указан в параметрах оружия "Автоматический огонь" (3 для ПП, 4 для Штурмовой Винтовки). Полученная сумма это количество урона нанесенного попаданием. Если на обоих кубиках выпало 6, вы также наносите Критическое Повреждение (**СТР. 187**)! Броня Противника снижает наносимый ему урон (**СТР. 186**).

СЛ Автоматического Огня в зависимости от Дальности

Тип Оружия	0 - 6 м	7 - 12 м	13 - 25 м	26 - 50 м	51 - 100 м
ПП	20	17	20	25	30
Штурмовая винтовка	22	20	17	20	25

Пример автоогня

Ройала зажал в угол особенно крупный обнаженный бустер, жаждущий мести за то, что произошло на прошлой неделе (**см. стр. 170**). Ройал стреляет из своей штурмовой винтовки в дивном режиме автоогня. Согласно таблице дальности, ему нужно преодолеть СЛ17, чтобы попасть в цель на расстоянии 14 м. Ройал бросает 1d10, получает 5, и добавляет свои 8 РЕА + 6 навыка автоогня, в итоге получается 21. Так как он побил СЛ17 на 4, он бросает 2d6 на урон, получает 10, умножает результат на 4, количество, на которое он побил СЛ, получая в итоге 40 урона. Ай! Надеюсь, хоть у этого есть Тканекожа!

▶ Стрелы ◀

Луки и арбалеты стреляют стрелами. Так как "заряжать" стрелу — это часть атаки Луком или Арбалетом, **на перезарядку никогда не требуется Действие**. Кроме того, **Стандартные Стрелы** всегда можно извлечь после выстрела из тела противника, что делает покупку стандартных боеприпасов для этого оружия практически одноразовой инвестицией.

▶ Огонь на подавление ◀

ДАТА

Больше про гранаты на СТР 177

Когда вы применяете Огонь на подавление, вы тратите Действие и 10 пуль. **Если в обойме не осталось 10 пуль, вы не можете применить Огонь на подавление.**

Каждый в 25 метрах по линии стрельбы, в пределах прямой видимости, вне укрытия, должен сделать бросок **ВОЛЯ + Концентрация + 1d10** против вашей **РЕА + Навык Автоматический огонь + 1d10.**

Все, кто не прошли проверку, тратят своё перемещение, чтобы попасть в укрытие. Если перемещения не хватает, они должны использовать "Бег", чтобы попасть в укрытие или как можно ближе к нему.

▶ Выстрел дробью ◀

Помимо Жаканов, Дробовики могут стрелять Дробью. С Дробью нельзя делать Прицельный Выстрел. Когда вы стреляете дробью, вы делаете 1 Дальнюю Атаку (РЕА + Тактическое оружие + 1d10) против СЛ 13. При успехе каждый, кого вы видите перед собой в радиусе 6 метров (3 клетки), при попадании получает 3d6 урона. Вы наносите урон один раз для всех целей. Броня защитника уменьшает наносимый вами урон, подробно описано далее в этом разделе на **стр. 186**.

Цели с РЕА 8 или выше могут попытаться уклониться от выстрела Дробью.

▶ Взрывчатка ◀

Взрывные устройства **наносят урон всем целям (включая местность) в области 10 на 10 метров (5 на 5 квадратов),** центром которой является намеченная цель (квадрат 2 на 2 метра, а не человек). **Бросок урона делается только один раз для всех целей.**

Если выпало меньше СЛ, требуемой для попадания, то ГМ решает, куда именно в квадрате 10 метров на 10 метров от центра намеченной цели попадает взрывчатка, и повреждает квадрат размером 10 на 10 метров вокруг этой точки.

Любой у кого РЕА 8 или выше может уклониться от взрыва, сделав бросок выше, чем первоначальная проверка, и в случае успеха он окажется вне зоны взрыва.

Взрывчатка не нанесет урон цели, стоящей за укрытием, для уничтожения которого урона от взрыва недостаточно. Но если урона от взрыва хватает для уничтожения укрытия, то человек больше не считается в укрытии и получает полный урон.

▶ Пример Выстрела Дробью

▶ Пример Урона Взрывчатки

БЛИЖНИЙ БОЙ

Вы не можете найти ствол. Его никогда нет рядом, когда он действительно нужен. То ли дети в коридоре украли его, то ли вы снова уронили его за мусорным контейнером (куда вы прятали тело). Похоже, вам придется снова прибегнуть к Ближнему бою.

Ближний бой - это использование оружия, которым вы размахиваете или наносите удары. Он также применяется в любое время, когда вы используете части своего тела (ноги, руки, голову и т.д.) для нанесения ударов противнику.

Как Читать Таблицу Оружия Ближнего Бо

Тип оружия ближего боя: классификация оружия ближнего боя.

Пример оружия: несколько примеров классификации оружия.

Сколько нужно рук: сколько рук вам нужно, чтобы держать оружие и использовать его. В случае с оружием ближнего боя количество необходимых рук зависит от того, что это за оружие, а не от его классификации.

Урон: урон от одной атаки этим оружием.

Скорость атаки (СКА): сколько раз можно взмахнуть оружием за одно действие атаки.

Можно скрыть?: можно ли скрыть оружие под одеждой с помощью навыка "Скрытие/раскрытие объекта".

Цена:сколько стоит оружие в основной валюте Найт-Сити — евробаксах. Ценовая категория предмета указана ниже его стоимости. См. раздел Покупка и продажа на **СТР 385**.

Тип оружия ближнего боя	Пример оружия	# кол-во рук	Урон	СКА	Можно ли скрыть?	Цена
Лёгкое оружие бл. боя	Боевой нож, Томагавк	Зависит от типа	1d6	2	ДА	50eb (Ценное)
Среднее оружие бл. боя	Бита, Лом, Мачете	Зависит от типа	2d6	2	НЕТ	50eb (Ценное)
Тяжелое оружие бл. боя	Труба, Меч, Шипастая дубина	Зависит от типа	3d6	2	НЕТ	100eb (Премиум)
Очень тяжелое оружие бл. боя	Бензопила, Лопасть вертолёта, Нагината, Кувалда	Зависит от типа	4d6	1	НЕТ	500eb (Дорогое)

Пример ближего боя

После своего выступления Рико Рико, рокер-бой, подвергается нападению двух клоунов (к счастью, не Бозо), которым не понравилась его музыка. Боевая Зона - непростое место для сольного выступления. Нападающие идут на Рико Рико с разбитыми бутылками (среднее оружие ближнего боя). Они атакуют Рико Рико, используя свою ЛВК+ навык оружия ближнего боя + 1d10, против ЛВК + навыка уклонения Рико Рико + 1d10. Атаки в ближнем бою производятся с 2 СКА, что означает 2 потенциальных удара за действие атаки, так что с двумя нападающими Рико Рико должен увернуться от разбитых бутылок клоунов четыре раза, прежде чем наступит его ход. Он уклоняется от трех атак, но четвертая попадает в него и наносит урон с результатом 7. Урон, наносимый оружием ближнего боя, игнорирует половину брони защищающегося (округляется вверх), поэтому легкий бронекостюм ОС11 Рико Рико рассматривается как ОС6, то есть 1 урон всё де влетает в него. Легкий бронежилет Рико Рико также повреждается, что уменьшает его ОС на единицу до 10.

Ближний Бой в Действии

Тренировки владения оружием ближнего боя включает в себя фехтование, бой на ножах, а также дубинки или другое оружие, наносящее удары, даже шесты и бейсбольные биты.

Для атаки оружием ближнего боя используется Навык "**Оружие ближнего боя**". **Урон, наносимый оружием ближнего боя, игнорирует половину брони противника** (округляется вверх). Урон зависит от классификации оружия ближнего боя. Тяжелое Оружие ближнего боя наносит больше урона, но его нельзя спрятать под одеждой с помощью навыка "Скрытие/раскрытие объекта". Очень Тяжелое оружие ближнего боя не может дважды атаковать за одно Действие Атаки.

Оружие ближнего боя необходимо держать в тех руках, для которых оно предназначено, если только не указано иное, за одним исключением: Персонаж с ТЕЛ 8 или выше может одной рукой использовать оружие ближнего боя, предназначенное для двух рук.

Формула Ближнего Боя

Ближний Бой решается:

ЛВК Атакующего + Соответствующий Навык Атаки + 1d10
против
ЛВК Защищающегося + Навык Уклонения + 1d10

Ближний Бой (кроме Очень Тяжелого Оружия), имеет 2 СКА что позволяет наносить 2 удара за каждое Действие Атаки. Цели должны находиться в пределах досягаемости (2 метра).

Если вы превзошли бросок Противника (при ничьей побеждает Защищающийся), вы наносите ему урон.

Броня защищающегося уменьшает наносимый ему урон, подробно об этом далее на стр. 186.

Рукопашный бой, Бокс без перчаток и Борьба

В рукопашном бою для атаки используется навык **“Рукопашный бой”**. Урон от ударов зависит от ТЕЛ атакующего, за одним исключением: **если у вас есть Киберрука, урон в драке не может быть меньше 2d6 (но может быть выше если ваше ТЕЛ 7+)**. Навык “Рукопашный бой” также используется для Захвата и защиты от него. **Урон от атак “Дракой” не игнорирует половину брони Противника.**

ТЕЛ	4 и меньше	5-6 (или 4-6 с кибер рукой)	7-10	11 и больше
Урон	1d6	2d6	3d6	4d6

▶ Захват ◀

Этим действием вы можете кого-нибудь схватить и держать, выхватить предмет, который держит противник, или вырваться из захвата. Чтобы схватить, потребуется свободная рука, которую нельзя будет использовать ни для чего другого во время Захвата.

Чтобы понять, удалось ли Схватить, вы и цель в пределах досягаемости должны совершить проверку **ЛВК + Рукопашный бой + 1d10**. Если вы выиграли, вы можете либо Схватить противника, либо свободной рукой выхватить у него предмет.

Если вы победили и решили схватить противника вместо его снаряжения, вы оба теперь считаетесь находящимися в захвате и получаете -2 ко всем действиям до тех пор, пока вы оба остаетесь в захвате.

Во время захвата Защищающийся не может использовать свои действия перемещения, и его тащат вместе с Атакующим всякий раз, когда Атакующий совершает свое действие перемещения. Ни один персонаж в захвате не может использовать оружие, требующее использования двух рук, даже если у него более двух рук. Атакующий может прекратить захват в любой момент, не используя действие, но Защитник или любой другой персонаж должен использовать действие, чтобы провести тот же "захват" против Атакующего, чтобы разорвать захват. Это прекратит захват для всех участников. Захват человека является необходимым условием для его удушения или броска.

▶ Удушение ◀

Если во время Захвата вы Атакующий, то вы можете использовать Действие, чтобы Задушить удерживаемого противника, нанося ему урон, равный вашему ТЕЛ, который вычитается из его ПЗ. Если наносимый Удушением урон, опускает ПЗ противника до 0, то вместо этого у противника остаётся 1 ПЗ и он Теряет Сознание. **Этот урон игнорирует броню Противника и не разрушает её.** Кроме того, если вы душите одну и ту же цель в течение 3 раундов, она Потеряет Сознание независимо от общего количества ПЗ.

▶ Бросок ◀

Швырнуть схваченного человека или предмет, который вы держите. Если ранее вы взяли противника в захват, то этим действием можно бросить его на землю, нанося урон, равный вашему ТЕЛ.
Этот урон игнорирует броню и не разрушает её.

Бросок цели завершает захват (освобождая вас обоих от -2 ко всем действиям, налагаемых тем, что вы оба находились в захвате), и оставляет оппонента Лежащим, он не может Перемещаться, пока не потратит Действие на то, чтобы Встать.

Если вы хотите бросить предмет, можете это сделать, применив действие для Дальнобойной Атаки, используя ЛВК + Атлетика + 1d10, на расстояние максимум 25 метров, ориентируясь на СЛ гранатомета в таблице дальности. Если вы бросаете предмет в человека, который может уклоняться от пуль, он также может уклонится от летящего предмета. При броске оружие Ближнего Боя наносит свой урон (но ОС не уменьшается вдвое). Гранаты наносят такой же урон, как и при выстреле из гранатомета. Импровизированные метательные орудия наносят урон, на усмотрение ГМа.

BY SANTIAGO BETANCUR

Боевые Искусства

Навык "Боевые искусства" применяется для Атак Боевыми Искусствами и чтобы выполнить Спецприёмы Боевых Искусств. Атаки Боевых искусств выполняются с 2 СКА. Вы не можете Атаковать Боевыми искусствами, если у вас нет хотя бы одного очка в этом навыке.

▶ Урон от Боевых Искусств ◀

Урон, наносимый Боевыми искусствами, игнорирует половину брони противника (округляется вверх). Урон зависит от вашего ТЕЛ.

ТЕЛ	≤ 4	5 - 6	7 - 10	≥ 11
Урон	1d6	2d6	3d6	4d6

BY NEIL BRANQUINHO

Формула для Атак Боевыми Искусствами/ Спецприёмов:

ЛВК + Навык Стиля + 1d10 против ЛВК Противника + Уклонение + 1d10 или СЛ*

***для некоторых Спецприёмов**

Стили и Спецприёмы

Все Стили могут использовать **общие спецприемы**, также каждый Стиль имеет два **уникальных спецприема**. Ты не можешь использовать спецприемы боевых искусств, не имея хотя бы одного очка в Стиле этого приема, также многие спецприемы боевых искусств имеют **индивидуальные** требования, которые должны быть выполнены перед их использованием. Если не указано иное, спецприёмами боевых искусств нельзя совершать "Прицельный Выстрел". Спецприемы боевых искусств применяются, как описано далее.

▶ Общие Спецприёмы ◀

▶ Возврат

Без Условий: Все Боевые Искусства могут использовать этот Приём.

Всякий раз, когда вы применяете действие "Встать", вы можете попытаться превзойти СЛ13, с применением спецприёма Боевых Искусств. Если вам удалось, то Действие "Встать" не тратит Действие.

▶ Айкидо ◀

В этом мягком стиле практикуются размашистые техники рук и тела, позволяющие блокировать и обезоруживать противников, обращая их силу против них самих.

▶ Приём обезоруживания

Условие: В этот ход вы нанесли удар одной и той же цели атакой Рукопашного боя и Атакой Боевых Искусств.

Если вы выполнили условие, вы можете один раз за ход, применить Спецприём, чтобы попытаться превзойти СЛ15. Если вам удалось, любой предмет, находящийся в руках цели (которую вы дважды ударили в этот ход), оказывается у вас в руках, либо падает на пол.

▶ Железная хватка

Условие: Цель успешно Схвачена, но еще не поражена "Железной хваткой".

Если вы выполнили условие, в качестве Действия вы можете один раз за ход применить Спецприём, чтобы попытаться превзойти СЛ15. Если вам удалось, противнику сложней выбратся из захвата и он получает ко всем последующим попыткам вырваться -2. Кроме того, пока противник в Захвате, он не может совершать Дальние Атаки.

▶ Карате ◀

В этом жёстком стиле практикуются удары, призванные ломать кости и броню противника.

▶ Сломать Броню

Условие: В этот ход вы нанесли удар одной и той же цели Оружием Ближнего Боя и Атакой Боевых Искусств.

Если вы выполнили условие, вы можете один раз за ход применить Спецприём, чтобы попытаться превзойти СЛ15. Если вам удалось, то вся броня противника (которого вы дважды ударили в этот ход), снижается еще на два пункта.

▶ Костедробительный Удар

Условие: ВОЛЯ 8 или больше

Вместо того, чтобы совершить 2 атаки Действием “Атака Боевых Искусств” вы можете совершить Костедробительный удар. Примените Спецприём “Карате” в Атаке Боевыми Искусствами против одной цели. Если вы попали, в дополнение к урону, цель получает Критическое Повреждение "Перелом рёбер". Если у противника уже было это Критическое Повреждение, то новое Критическое Повреждение он не получает.

Если вы добавляете штраф -8 к своей проверке, вы можете применить этот Спецприём, чтобы прицелится в голову, как при “Прицельном Выстреле”, заявив об этом перед броском. Тогда при успешном броске цель получит Критическое Повреждение “Перелом Черепа” после подсчета урона. Если у противника уже было это Повреждение, то новое он не получает.

▶ Дзюдо ◀

В этом мягком стиле практикуются захваты, броски и уклонения.

▶ Контрбросок

Условие: вы смогли уклониться от всех ближних атак, которым подверглись со своего прошлого хода.

Если вы выполнили условие, в качестве Действия вы можете один раз за ход применить Спецприём, чтобы попытаться превзойти СЛ15. Если вам удалось, вы применяете Действие “Бросок”, на одну из целей, от атак (ближнего боя) которой вы уклонились. От этого броска нельзя уклониться. Если вы превзошли СЛ, вы бросаете противника. Для этого броска не нужен Захват.

▶ Выйти из Захвата

Условие: В этот Ход вы провели 2 Атаки Ближнего Боя по захватывающему вас противнику.

Если вы выполнили условие, вы можете один раз за ход применить спецприём, чтобы попытаться превзойти СЛ15. Если вам удалось, вы вырываетесь из захвата и противник получает Критическое Повреждение “Перелом Руки”. Если у него до этого не было повреждения, ты выбираешь руку, которая получит Критическое Повреждение.

ДАТА

Информация о критических повреждениях СТР 187.

▶ Тхэквондо ◀

В этом жёстком стиле практикуются высокие и точные удары ногами по болевым точкам для прорыва защиты и нанесения серьезных травм.

▶ Удар по Болевым точкам

Условие: ВОЛЯ 8 или больше.

Вместо того, чтобы совершить 2 атаки Действием "Атака Боевыми Искусствами", вы можете совершить Удар по Болевым точкам. Используйте Действие, чтобы применить Спецприём против одной цели на ближней дистанции. Если вы попали, цель получает Критическое Повреждение "Травма Позвоночника" в дополнение к урону от Атаки Боевыми Искусствами. Если у противника уже было это Критическое Повреждение, то новое Критическое Повреждение он не получает.

Если вы добавляете штраф -8 к проверке, вы можете применить этот Спецприём, чтобы прицелится в голову противнику, как при "Прицельном Выстреле", заявив об этом перед броском. Тогда при успехе цель получит Критическое Повреждение "Черепно-Мозговая Травма". Если у противника уже было это Критическое Повреждение, то новое Критическое Повреждение он не получает.

▶ Летящий Удар

Условие: СКО 8 или больше. В этот ход вы должны переместиться как минимум на 4 метра.

Вместо того, чтобы совершить 2 атаки Боевыми Искусствами вы можете совершить "Летящий Удар". Используйте своё Действие, чтобы совершить рывок вперед по прямой линии к цели, которая может находиться на расстоянии до 4 метров. В этот Ход вы больше не можете перемещаться. Если вы попадаете, то наносите урон в тело цели, как если бы вы атаковали Боевыми Искусствами. Кроме того, если вы попали, твоя цель падает (Положение Лёжа) и слетает с любого мотоцикла или другого транспортного средства, у которого нет полностью закрытой кабины.

Ты не сможешь ~~стрелять~~,
если я ~~сломаю~~ тебе спину
— ПЕТРА КОЖАНЫЙ ПОЯС" ДЭВИДС

ДРУГИЕ СПОСОБЫ ПОСТРАДАТЬ

Помимо оружия и острых предметов

Находиться в огне

Если вы в огне, пока вы не используете действие, чтобы потушить себя, вы получаете урон по вашим ПЗ в конце вашего хода. Ваша броня не разрушается. Помните, что каждый ход длится всего три секунды. Урон суммируется каждый ход.

Интенсивность	Пример	Эффект
Слабый	Пламя от древесины	2 урона напрямую в ПЗ
Сильный	Пламя от бензина	4 урона напрямую в ПЗ
Смертельный	Термит	6 урона напрямую в ПЗ

Утонуть и Задохнуться

Персонажи могут задерживать дыхание на количество минут, равному их ТЕЛ. Когда вы больше не можете задерживать дыхание, вы начинаете тонуть. В начале хода, если вы тонете, вы получаете урон, равный вашему ТЕЛ, сразу в Пункты Здоровья. Этот урон игнорирует вашу броню и не разрушает ее.

Задыхаетесь по такому же принципу как и Захлёбываетесь, но иногда появляются **дополнительные эффекты**. Если вы **Задыхаетесь в космосе**, то в конце хода вы получаете дополнительные 1d6 урона к ИНТ, РЕА и ЛВК от пребывания в вакууме. Если ИНТ достигнет 0, вы мертвы. Эти повреждения СТАТ будут отменены если вам удастся глотнуть воздуха.

Электричество

Когда вас бьет током, вы немедленно получаете 6d6 урона. Этот урон блокируется броней, как обычно. Если не отойти от источника удара током, то урон будет повторяться в конце каждого вашего хода, начиная со следующего Хода.

Воздействие окружающей среды (правило экспозиции)

Длительное воздействие экстремальных условий в конце каждого дня наносит 1d6 урона напрямую ПЗ. Находясь в экстремальных условиях, ваши раны не начнут заживать, даже если вас Стабилизируют. Если у вас есть снаряжение, соответствующее условиям окружающей среды, вы никогда не подвергнетесь её воздействию.

Падение

Падающие персонажи каждый ход полетают вниз 40 метров. В момент, когда персонаж больше не находится на твердой поверхности, если рядом есть край или уступ, он получает одну попытку спастись от падения с помощью проверки атлетики СЛ 15. Проверка не требуется, если у вас есть Рука-крюк, Пистолет-Крюк и тому подобное.

При падении на землю **персонажи, упавшие с 10 и более метров, получают 2d6 урона за каждые 10 метров падения (броня поглощает урон) и, если они не пройдут проверку Атлетики СЛ15, получают Критическое Повреждение "Перелом Ноги"**. Персонажи с 2 киберногами не получают этот урон и не получают Критическое Повреждение. Но кибернoги не помогут при падении с 30 метров и более. Здравый смысл также подсказывает, что если вы по какой-то причине упали с небоскреба без парашюта, то не стоит делать СпасБроска — вы мертвы.

Яды и Наркотики

Когда вас отравляют или накачивают наркотиками, вы должны сделать проверку на сопротивление пыткам/наркотикам против СЛ из таблиц ниже. **Если вы провалили проверку, то получаете эффект яда или наркотика.** Ваша броня не разрушается. Уличные наркотики, их действие и зависимость подробно описаны в разделе "Trauma Team" на **стр. 227**.

Яды

Интенсивность	Примеры	СЛ Сопротивление пыткам/Наркотикам	Эффект
Слабый	Белладонна, Токсичные отходы	11	1d6 урона напрямую в ПЗ
Сильный	Мышьяк	13	2d6 урона напрямую в ПЗ
Смертельный	Биотоксин, Дизайнерские наркотики, рыбный Яд	15	3d6 урона напрямую в ПЗ

Наркотики

Интенсивность	Примеры	СЛ Сопротивление пыткам/Наркотикам	Эффект
Слабый	Алкоголь	11	Опьянение
Сильный	Пентотал (сыворотка правды)	13	Внушаемость
Смертельный	Дизайнерские Наркотики	15	Намерения дизайнера

Радиация

Низкий уровень радиации убивает не сразу. Через какое то время ты заболеешь и потом умрёшь, вероятней всего от рака. Это зависит от интерпретации ГМ.

Радиация высокого уровня опасна сразу же. Каждый ход, пока вы остаетесь в очаге радиации, вы считаетесь слабо горящим (см. "Быть в огне" на **стр. 180**), **но вы не можете использовать действие, чтобы потушить себя, пока не покините очаг.** Если вы находитесь в чрезвычайно опасной зоне, например, в протекающем реакторе, то вместо этого вы считаетесь смертельно горящим.

ДАТА

Повреждения нанесённые окружающей средой (огонь и радиация) не могут вызывать критические ранения. Яды, наркотики или биотоксины также не могут вызывать критические ранения, если в их описании не указано иное.

ДАТА

Многие Корпы использовали мини-реакторы для питания своих баз до 4-й корпоративной войны, поэтому существует удивительное количество очагов радиации.

До того, как вы получите урон

Возможно, вы захотите узнать, есть ли способ защитить себя от всей этой мерзости, которая вот-вот повредит ваше тело. К примеру **залезть в укрытие**, **использовать щиты** (или какого-нибудь невезучего бустера, которого вы крепко схватили) и **надеть защиту**.

Использовать Укрытие

Золотое правило укрытий

Вы считаетесь в укрытии, если полностью находитесь за чем-то, что может остановить пулю.

Если вас видно, то вы не в укрытии.

Не существует частичного укрытия. Оно или остановит пулю, или нет. Если что-то не остановит пулю, оно не считается укрытием и, разумеется, не имеет ПЗ.

Ничто не помешает вашему противнику залезть вверх, чтобы создать прямую видимость с вами, сделав бессмысленным то, что раньше было для вас прикрытием, поэтому убедитесь, что ваш план лучше, чем их.

Другой способ вывести кого-то "из укрытия" - это сломать само укрытие с помощью чего-то очень интересного, например, гранаты. Все, за чем вы захотите укрыться, имеет ПЗ, и этот участок размером 2 м на 2 м (1 квадрат) может быть атакован так же, как и вы. **При 0 ПЗ укрытие уничтожается.** Если ПЗ укрытия падает до 0, избыточный урон рассеивается и не наносит вреда прячущимся за ним целям. Вы можете нанести урон противнику следующей атакой. Исключение составляют взрывчатые вещества (**см. стр. 174**).

Пункты здоровья Укрытий

ПЗ укрытия зависят от материала и его толщины.

При необходимости **Тонкое** укрытие можно немного сдвинуть, но **Толстое** укрытие слишком тяжелое, его можно сдвинуть только при помощи специального снаряжения, или если у Персонажа ТЕЛ 10 и выше.

Укрытие из металла нельзя повредить атаками Боевых Искусств или рукопашного боя, исключение - атаки с Кибер-рукой или ТЕЛ 10 и выше.

Тип Укрытия	ПЗ Толстого	ПЗ Тонкого
Металл	50 ПЗ	25 ПЗ
Камень	40 ПЗ	20 ПЗ
Пуленепроб. Стекло	30 ПЗ	15 ПЗ
Бетон	25 ПЗ	10 ПЗ
Древесина	20 ПЗ	5 ПЗ
Гипсокартон/Строй Пена/ Полимеры	15 ПЗ	0 ПЗ (Нет укрытия)

Пример Укрытий

Кто-то стреляет в Джину и промахивается. Она не уверена, где находится снайпер, поэтому прячется за баррикадой из толстого бетона (25 ПЗ) на въезде в соседний гараж. Снайпер находится на другой стороне улицы, на крыше Оазиса, и он больше не видит Джину. Поскольку у снайпера нет прямой видимости на нее, а Джина слишком умна, чтобы покинуть укрытие при попытке бегства, у снайпера есть два варианта: изменить позицию или уничтожить укрытие. Он решают продолжать стрелять.

В свой ход снайпер стреляет по баррикаде. Он делает проверку тактического оружия против СЛ, определяемого их оружием (снайперская винтовка) и дальностью стрельбы, и получает успех. Выстрел наносит 17 урона, снижая ПЗ баррикады до 8. Через один раунд второй выстрел снижает ПЗ баррикады до 0, пробив в ней большую дыру. Снайпер видит Джину и в свой следующий ход может выстрелить прямо в нее.

К несчастью для снайпера, Джина провела два последних хода, вычисляя позицию нападающего, она сама отличный стрелок, и не любит, когда стреляют в неё. А ещё у нее выше Инициатива.

Примеры Материалов и Толщины Укрытий

Пример	Материал и Толщина	ПЗ
Дверь Хранилища	Толстый Металл	50 ПЗ
Банковское Окно	Толстое Пуленепробиваемое Стекло	30 ПЗ
Барная стойка	Тонкая Древесина	20 ПЗ
Булыжник	Толстый Камень	40 ПЗ
Пуленепробиваемое Ветровое Стекло	Тонкое или Толстое Пуленепробиваемое Стекло	15 или 30 ПЗ
Дверь от Машины	Тонкий Металл	25 ПЗ
Информационный стенд	Толстый Бетон	25 ПЗ
Двигатель	Толстый Металл	50 ПЗ
Гидрант	Толстый Металл	50 ПЗ
Стена из Брёвен	Толстая Древесина	20 ПЗ
Металлическая Дверь	Тонкий Металл	20 ПЗ
Офисные Перегородки	Нет Укрытия	0 ПЗ
Офисные стены	Толстый Гипсокартон/Строй Пена/Полимер	15 ПЗ
Перевернутый Стол	Тонкая Древесина	5 ПЗ
Стекло в тюремной переговорной	Тонкое Пуленепробиваемое Стекло	15 ПЗ
Холодильник	Тонкий Металл	25 ПЗ
Грузовой Контейнер	Тонкий Металл	25 ПЗ
Диван	Толстый Гипсокартон/Строй Пена/Полимер	15 ПЗ
Статуя	Тонкий Камень	20 ПЗ
Дерево	Толстая Древесина	20 ПЗ
Коммунальный столб	Толстый Бетон	25 ПЗ
Шкаф	Тонкая Древесина	5 ПЗ
Ветровое Стекло	Нет укрытия	0 ПЗ
Деревянная Дверь	Тонкая Древесина	5 ПЗ

ДАТА

Эта таблица дает хороший пример того, сколько повреждений могут выдержать стены и двери, прежде чем их разрушат.

Использование Щитов

Чтобы достать или убрать щит, требуется Действие. Пока в вашей руке щит, её нельзя использовать ни для чего другого. Щит — это мобильное укрытие, пока у щита остается ПЗ, вы считаетесь в укрытии . Когда вас атакует цель, которую вы видите, вы можете прикрыться от атаки щитом. Если вы прикрЫлись щитом, Ьы не можете уклонится от атаки, хотя противник всё равно может промахнуться Дальней Атакой из-за провала проверки меткости. **Щит принимает весь урон на свои ПЗ. Если щит достигнет 0 ПЗ, он будет уничтожен (если не из органики, то можно починить) и не сможет использоваться в качестве укрытия, хотя он все ещр остается в вашей руке, пока вы не используете действие, чтобы сбросить его.**

Тип Щита	Описание Щита	Пункты Здоровья (ПЗ)	Цена
Поленепро-биваемый Щит	Прозрачный поликарбонатный щит, который защитит вас в перестрелке.	10	100eb (Премиум)
Труп	Мясной Щит. До этого был личностью.	ТЕЛ СТАТ при жизни.	Зависит от количества всаженных пуль.

Живой Щит

Мы все знали, что до этого дойдет. **Если вы уже держите противника в Захвате, вы можешь потратить действие, чтобы "использовать" противника в качестве живого щита**, с помощью той же руки, которую вы использовали для Захвата (при условии, что у вас нет щита). Пока вы держите живой щит, вы в укрытии. Живые щиты гораздо неудобнее обычных щитов. Из-за того, что они корячатся, живые щиты нельзя использовать для блокирования ближних или дальних атак, направленных в голову с помощью "Прицельного выстрела". Если противник, которого вы видите, атакует вас Дальней Атакой, но при этом не целится вам в голову, вы можете прикрыться от этой атаки живым щитом. **Вы всё еще можете атаковать свой живой щит, если он у вас "экипирован", это уже традиция.** Ваш Живой щит не может уклоняться от Дальних Атак, пока вы его "используете", даже если у него РЕА 8 или выше. Когда в Живой Щит попадают, он получает урон как при обычном попадании в человека. **Если Живой Щит умирает, пока его используют, он автоматически становится щитом с ПЗ, равным его ТЕЛ при жизни.** Чтобы перестать использовать живого человека в качестве Живого Щита — просто прекратите Захват, для этого не требуется Действие, но чтобы скинуть труп, которым прикрывались, нужно потратить Действие, как и для других Щитов.

Броня

Броня оценивается по ее останавливающей способности, или ОС, то есть по тому, насколько хорошо она может остановить урон. Ее можно носить как на теле, так и на голове, рекомендуется носить обе.

Броня может быть приобретена как для головы, так и для тела. Ношение даже одного куска тяжелой брони снизит ваши РЕА, ЛВК и СКО на самый высокий штраф брони, которая на вас надета. Этот штраф вы должны получить только один раз, даже если вы, надеемся, носите броню и на теле, и на голове. Этот штраф может даже сделать вашего персонажа (если его СКО 0) полностью неподвижным.

ОС, полученные за броню, не складываются, только ваш самый высокий источник ОС в части тела определяет ваш ОС для этой части тела. **Вся ваша надетая защита в одной части тела уничтожается одновременно, когда вы получаете урон. См. стр. 186.**

Как Читать Таблицу Брони

Тип брони: То, как мы обычно её называем. Существует множество брендов, это общее название.

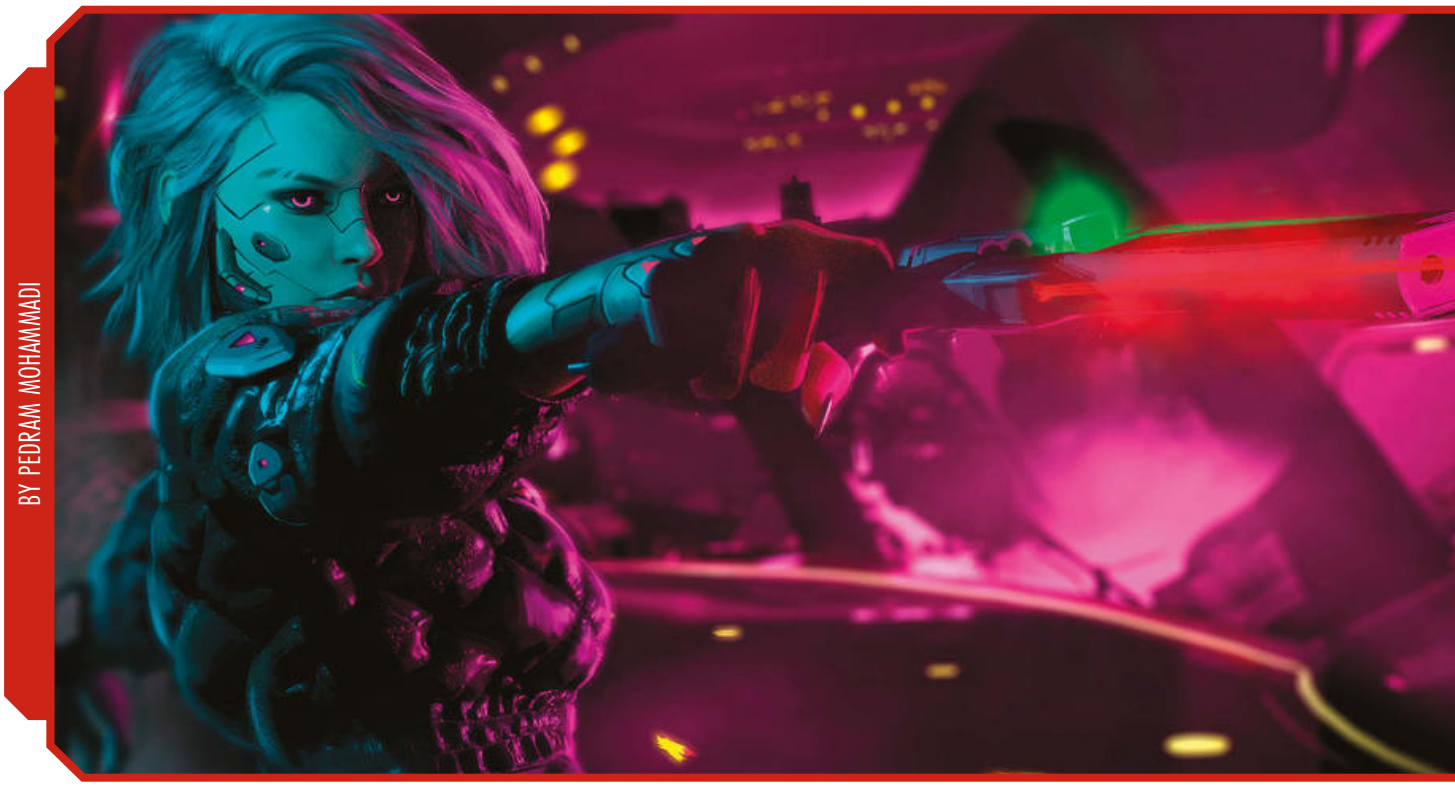
Описание брони: как она выглядит/надевается. Если броня имеет какие-либо эффекты или особые примечания, они будут указаны здесь.

Останавливающая способность: сколько пунктов урона может остановить броня, прежде чем он достигнет вашего тела.

Штраф брони: как сильно броня сковывает ваши способности к передвижению и ориентации, пока вы в ней.

Стоимость: сколько стоит броня в основной валюте Найт-Сити - евробаксах. Ценовая категория предмета указана ниже его стоимости. См. раздел Покупка и продажа на **стр. 385**.

Тип брони	Описание брони	Останавливающая способность (ОС)	Штраф брони (минимум 0)	Цена
Кожа	Любимая одежда кочевников и панков на мотоциклах.	4	Нет	20 eb (Обычное)
Кевлар®	Из него может быть любая одежда: куртки, жилеты, деловые костюмы и даже бикини.	7	Нет	50eb (Ценное)
Легкий бронекостюм	Комбинация кевлара® полимерных сеток, вставленных в ткань.	11	Нет	100eb (Премиум)
Комбинезон "Бодивейт"	Комбинезон с поглощающим защитным гелем, нанесенным на ключевые участки тела. Имеет удобное крепление для хранения кибердеки и разъёмов подключения к интерфейсам сети.	11	Нет	1,000eb (О. дорогое)
Средний бронекостюм	Более тяжёлый бронекостюм с прочным полимерным покрытием, усиленным толстой Кевларовой® сеткой.	12	-2 РЕА, ЛВК и СКО	100eb (Премиум)
Тяжелый бронекостюм	Самый толстый бронекостюм, сочетающий в себе плотный Кевлар® и многослойную сеть полимеров сетчатого плетения.	13	-2 РЕА, ЛВК и СКО	500eb (Дорогое)
Взрывозащищенная броня	Версия солдатского саперного снаряжения из взрывозащитных штанов и жилета 21-го века.	15	-4 РЕА, ЛВК и СКО	500eb (Дорогое)
Металгир®	Металгир® остановит всё, но попасть в вас легче, чем в одноногого банту в гонке потхо.	18	-4 РЕА, ЛВК и СКО	5,000eb (Роскошь)



BY PEDRAM MOHAMMADI

КОГДА БРОНЯ НЕ СПРАВЛЯЕТСЯ

Поранился и Умер

Получение Урона

Ты просто не успел вовремя уйти с дороги. Или та дешевая броня, которую тебе достал твой фиксер, была... ну... дешевой. Теперь в тебе большая дыра, которой утром еще не было.

Когда вы получаете урон:

1. Атакующий делает бросок, чтобы узнать урон.

2. Вычтите ОС вашей брони в этом месте (если они не целились в вашу голову с помощью прицельного выстрела, это всегда ваше тело) из урона.* Вычтите все оставшиеся повреждения из ваших Пунктов Здоровья.

3. Если в итоге вы получили какой-либо урон (только в этом случае) , ваша броня на этом месте повреждается, уменьшая ее ОС на 1 пункт, пока она не будет починена.

**Некоторые вещи, наносящие урон, такие как яды и огонь, обходят броню.*

Состояния Ранения

ДАТА

Информацию о Пунктах Здоровья смотрите на СТР 79

По мере получения урона, Здоровье пересекает порог шкалы Ранения, в конечном итоге вы получите ранение, которое ухудшит вашу производительность. Каждый последующий шаг по шкале Ранений заменяет эффект любого Ранения, полученного ранее.

Тяжесть вашего Ранения определяется по оставшемуся у вас Здоровью.

Тяжесть ранения	Предел	Эффект ранения	СЛ Стабилизации
Лёгкое Ранение	ПЗ меньше, чем полные	Нет	СЛ10
Тяжёлое Ранение	Менее половины ПЗ (окр. вверх)	-2 ко всем Действиям	СЛ13
Смертельное Ранение	Менее 1 ПЗ	-4 ко всем Действиям -6 к СКО (Минимум 1) В начале каждого своего хода должен пройти **Спасбросок**. Смертельно Раненый Персонаж получает **Критическое Повреждение** каждый раз когда он получает Урон любой атакой. Также, **штраф Спасброска** увеличивается на 1.	СЛ15 чтобы восстановиться до 1 ПЗ, и потеря сознание (отключается на 1 минуту)
Мёртв	Провал одного Спасброска	Смерть	Никогда не вернётся

Критические Повреждения

Каждый раз, когда на двух или более кубиках, брошенных на Урон от Ближней или Дальней атаки, выпадает 6, вы наносите Критическое Повреждение!

Бросайте 2d6 на соответствующую таблицу критических повреждений, пока не получите критическое повреждение, которого еще нет у цели. Если вы не использовали прицельный выстрел в голову, бросайте проверку по таблице критических ранений тела.

Все критические ранения вызывают эффект ужасного ранения и наносят 5 бонусных повреждений непосредственно к пунктам здоровья цели. Бонусный урон не разрушает броню и не зависит от места попадания.

Критические повреждения и их бонусный урон наносятся независимо от того, прошла ли часть урона атаки через ОС цели.

Информацию о первой помощи, лечении и как залечить критические травмы см. на **стр. 223**.

Критические повреждения Тела

2d6	Травма	Эффект от повреждения	Первая помощь	Лечение
2	Оторванная Рука	Лишился руки. Всё что держали этой рукой, теперь на земле. **Штраф Спасброска увеличивается на 1.**	НЕТ	Хирургия СЛ17
3	Оторванное Запястье	Лишился запястья. Всё что держали этой рукой, теперь на земле. **Штраф СпасБросока увеличивается на 1.**	НЕТ	Хирургия СЛ17
4	Разрыв легкого	-2 к СКО (Минимум 1) **Штраф Спасброска увеличивается на 1.**	Парамедик СЛ15	Хирургия СЛ15
5	Перелом рёбер	В конце каждого хода, в котором вы передвигись пешком более 4 метров, вы получаете Бонусный Урон по ПЗ от этого повреждения.	Парамедик СЛ13	Парамедик СЛ15 или Хирургия СЛ13
6	Перелом Руки	Сломаной рукой нельзя пользоваться. Всё что держали этой рукой, теперь на земле.	Парамедик СЛ13	Парамедик СЛ15 или Хирургия СЛ13
7	Инородное Тело	В конце каждого хода, в котором вы передвигись пешком более 4 метров, вы получаете Бонусный Урон по ПЗ от этого повреждения.	Первая Помощь или Парамедик СЛ13	Быстрая Помощь устраняет Эффект от повреждения
8	Перелом Ноги	-4 к СКО (Минимум 1)	Парамедик СЛ13	Парамедик СЛ15 или Хирургия СЛ13
9	Разрыв Мышцы	-2 к Ближним Атакам	Первая Помощь или Парамедик СЛ13	Быстрая Помощь устраняет Эффект от повреждения
10	Травма Позвоночника	В свой следующий ваш ход вы можете только Перемещаться. **Штраф Спасброска увеличивается на 1.**	Парамедик СЛ15	Хирургия СЛ15
11	Раздробленные Пальцы	-4 ко всем Действиям связанным с этой рукой.	Парамедик СЛ13	Хирургия СЛ15
12	Оторванная Нога	Лишились ноги. -6 к СКО (Минимум 1). Вы не можете Уклоняться от атак. **Штраф Спасброска увеличивается на 1.**	НЕТ	Хирургия СЛ15

▶ Критические повреждения головы

2d6	Травма	Эффект от повреждения	Первая помощь	Лечение
2	Потеря Глаза	Лишились глаза. -4 к дальним атакам и Проверкам Восприятия, использующим зрение. **Штраф Спасброска увеличивается на 1.**	НЕТ	Хирургия СЛ17
3	Черепно-Мозговая Травма	-2 ко всем Действиям. **Штраф Спасброска увеличивается на 1.**	НЕТ	Хирургия СЛ17
4	Повреждение Глаза	-2 к дальним атакам и проверкам Восприятия, использующим зрение.	Парамедик СЛ15	Хирургия СЛ13
5	Сотрясение Мозга	-2 ко всем Действиям	Первая Помощь или Парамедик СЛ13	Быстрая Помощь устраняет Эффект от повреждения
6	Перелом челюсти	-4 ко всем Действиям связанным с речью	Парамедик СЛ13	Парамедик или Хирургия СЛ13
7	Инородное Тело	В конце каждого хода, в котором вы передвигись пешком более 4 метров, вы получаете Бонусный Урон по ПЗ от этого повреждения.	Первая Помощь или Парамедик СЛ13	Быстрая Помощь устраняет Эффект от повреждения
8	Перелом Шеи	**Штраф Спасброска увеличивается на 1.**	Парамедик СЛ13	Парамедик или Хирургия СЛ15
9	Перелом Черепа	Прицельные выстрелы в голову умножают урон, который проходит через твою КЗ, на 3 вместо 2. **Штраф Спасброска увеличивается на 1.**	Парамедик СЛ15	Парамедик или Хирургия СЛ15
10	Повреждение слуха	Каждый раз, когда ты в свой ход пешком передвигался дальше 4 метров, в свой следующий ход ты не можешь перемещаться. Также ты получаешь -2 к проверкам Восприятия, использующим слух.	Парамедик СЛ13	Хирургия СЛ13
11	Травма трахеи	Ты не можешь говорить. **Штраф Спасброска увеличивается на 1.**	НЕТ	Хирургия СЛ15
12	Оторванное Ухо	Лишился Уха. Каждый раз, когда ты в свой ход пешком передвигался дальше 4 метров, в свой следующий ход ты не можешь перемещаться. Также ты получаешь -4 к проверкам Восприятия, использующим слух. **Штраф Спасброска увеличивается на 1.**	НЕТ	Хирургия СЛ17

▶ Смертельное ранение ◀

Смертельно раненые персонажи получают новое критическое ранение каждый раз, когда получают повреждения от атаки. Кроме того, их штраф Спасброска от смерти увеличивается на 1.

ДАТА
Вся информация о лечении на СТР 222

Спасбросок от Смерти

Если вы смертельно ранены, в начале каждого вашего хода, сделайте спасбросок от смерти. Бросьте d10. Если выпало число в пределах значения вашего ТЕЛ, вы живы и можете делать свой ход, как обычно. **Если вы выбросите 10, вы автоматически провалите спасбросок от смерти.** Каждый раз, когда вы делаете спасбросок от смерти, ваш штраф увеличивается, а это означает, что каждый следующий спасбросок, делается с дополнительным +1, что постепенно приближает смерть. Этот Штраф Спасброска от Смерти продолжает накапливаться до тех пор, пока вас не Стабилизируют до 1 ПЗ. После — он сбрасывается до вашего Базового значения, которое может быть увеличено из-за разных неприятных Критических Травм.

Если вы пропалили спасброс хотябы раз — вы труп.

BY NEIL BRANQUINHO

БОЙ НА ТРАНСПОРТЕ

Потому Что Иногда Хочется Газануть На Полную

В Красную Эпоху существует множество транспортных средств. Многие из них собраны из сохранившихся обломков после войны, но есть и много хороших, при условии, что у тебя есть деньги. Ниже приведен пример основных типов транспортных средств, которые вы можете встретить на улицах Найт-Сити.

Как читать Таблицу Транспорта

Описание: Краткий перечень комплектации транспорта с указанием всех особенностей, входящих в стандартную комплектацию.

ПЗТ: ПЗ транспорта

Мест: Количество людей, которые могут комфортно разместиться в транспорте.

Скорость (в бою): СКО СТАТ для транспорта в бою.

Скорость (нарратив): Максимальная скорость в километрах в час. Полезно знать какая у вас скорость вне боя.

Стоимость: сколько стоит трансопрт в основной валюте Найт-Сити - евробаксах. Ценовая категория предмета указана ниже его стоимости. См. раздел Покупка и продажа на **стр. 385**.

Наземный Транспорт

Транспорт	Описание	ПЗТ	Мест	Скорость (бою)	Скорость (Нарратив)	Цена
Дорожный Мотоцикл	Обычный Мотоцикл с двигателем $CHOOH^2$.	35	2	20 СКО	161 Км/Ч	20,000eb (Супер Роскошь)
Супербайк	Экзотический Мотоцикл с двигателем $CHOOH^2$, способный развивать огромную скорость.	35	2	60 СКО	483 Км/Ч	100,000eb (Супер Роскошь)
Компактный Автомобиль	Обычный автомобиль с двигателем $CHOOH^2$.	50	4	20 СКО	161 Км/Ч	30,000eb (Супер Роскошь)
Спорткар	Спорткар с двигателем $CHOOH^2$.	50	4	40 СКО	322 Км/Ч	50,000eb (Супер Роскошь)
Суперкар	Экзотический суперкар с двигателем $CHOOH^2$, способный развивать огромную скорость.	50	2	60 СКО	483 Км/Ч	100,000eb (Супер Роскошь)

Водный Транспорт

Транспорт	Описание	ПЗТ	Мест	Скорость (бою)	Скорость (Нарратив)	Цена
Гидроцикл	Обычный водный гидроцикл с двигателем $CHOOH^2$.	35	2	20 СКО	97 Км/Ч	20,000eb (Супер Роскошь)
Скоростной Катер	Скоростной катер с двигателем $CHOOH^2$	50	4	20 СКО	97 Км/Ч	30,000eb (Супер Роскошь)
Круизный Катер	Роскошный катер с двигателем $CHOOH^2$ и возможностью разместить небольшое количество привилегированных людей. Круизные Катеры имеют индивидуальные каюты.	60	2 на комнату	10 СКО	24 Км/Ч	30,000eb (Супер Роскошь) За каюту под палубой (минимум две каюты)
Яхта	Роскошное прогулочное судно с двигателем $CHOOH^2$, с большим количеством кают для размещения и развлечений хозяев и их почетных гостей. Яхты имеют индивидуальные каюты.	100	4 на комнату	10 СКО	24 Км/Ч	50,000eb (Супер Роскошь) За каюту под палубой (минимум четыре каюты)

Забудь ~~всё~~, что ты знал.
Всё это не умеет значения. Когда ты
впервые целуешь ~~тьму~~,
вся твоя ~~жизнь~~ меняется.

— СИОБАН
ПИЛОТ-ДЕЛЬТАЖОКА

Воздушный Транспорт

Транспорт	Описание	ПЗТ	Места	Скорость (бою)	Скорость (Нарратив)	Цена
Гирокоптер	Небольшой винтокрыл с двигателем СНООН², обожаем любителями летать.	35	2	20 СКО	161 Км/Ч	20,000eb (Супер Роскошь)
Вертолет	Полноценный вертолет с двигателем СНООН², пригодный для длительных полётов.	60	4	40 СКО	322 Км/Ч	40,000eb (Супер Роскошь)
AV-4 Универ-ный Аэродайн	Передовой летательный аппарат с двигателем вертикальной тяги СНООН².	100	6	40 СКО	322 Км/Ч	50,000eb (Супер Роскошь)
AV-9 Спортивный Аэродайн	Экзотический летательный аппарат с вертикальной тягой СНООН², развивающий огромную скорость.	60	2	60 СКО	483 Км/Ч	100,000eb (Супер Роскошь)
Аэрозеп	Современные грузовые дирижабли, разных размеров в зависимости от назначения. Аэрозепы имеют индивидуальные каюты.	100	2 на комнату	20 СКО	161 Км/Ч	30,000eb (Супер Роскошь) За каюту под палубой (минимум две каюты)

Конечно, вас волнует не это, не так ли? Вы просто хотите знать, как это всё взорвать.

Пункты Здоровья Транспорта

Все транспортные средства имеют Прочность (ПЗТ). Пока у транспорта есть хотя бы один ПЗТ, он может перемещаться. Когда у него заканчиваются ПЗТ, он считается уничтоженным, не может перемещаться, за ним нельзя Укрыться, но его можно починить с помощью соответствующего Навыка

Транспорт не может уклоняться от Атак, как человек, но, находясь в транспорте, вы все равно можете уклониться от атак направленных на вас, а не на транспортное средство. Стрельба по транспортному средству из дальнобойного оружия по-прежнему требует проверку по таблице дальности оружия.

Находясь в автомобиле, вы все равно можете быть атакованы через стекло, которое не имеет HP и не обеспечивает укрытия. Пуленепробиваемое стекло - это улучшение кочевников, см. ролевые способности на **стр. 163**.

Слабые Места ТС

У каждого ТС есть слабые места: зоны, в которые можно попасть с помощью прицельного прицельного выстрела. В качестве действия вы можете прицелиться одиночным выстрелом или атакой ближнего боя на слабое место транспортного средства, потратив на это все действие и модификатор -8 к проверке. В случае успеха вы умножаете урон, проходящий через ОС транспортного средства, на 2. Вы можете целиться в шины, двигатель, крышку бензобака и т.д.

Нет причин не метить в слабую точку при ближней атаке против неподвижного ТС, т.к. ТС не может увернуться, вы автоматически попадаете, **но если транспортное средство движется, вы должны побить СЛ13, чтобы попасть в его слабую точку, штраф -8 все еще применяется.**

Завести Автомобиль

Посадка в ТС - это действие. Выход из него - нет, это движение. Завести и заглушить ТС - это действия. Если у вас есть личные порты, вы можете подключение/отключение их частью этого действия. **Использование личного порта для управления ТС означает, что вы можете управлять им без рук!** Без личного порта одна рука должна использоваться для управления автомобилем и не может быть использована ни для чего другого во время езды. Если вы уберете эту руку с руля, то в начале следующего хода вы автоматически потеряете контроль над автомобилем (см. **стр. 192**).

Это означает, что вы не можете сесть в машину и уехать за 3 секунды, составляющие 1 ход, что вполне логично.

Когда транспорт заводится, происходят три вещи:

1. Водитель немедленно помещается в начало очереди инициативы.

2. СКО транспортного средства фактически становится СКО водителя. Любой штраф, который водитель получил к своему СКО, не влияет на движение транспортного средства.

3. Водитель теряет спообность использовать "Бег". (Ну а зачем вы вообще в тачку сели? Чтобы бегать?)

Обычное Вождение

Обычное вождение не требует проверки навыка, если ваша РЕА + навык управления больше 9. Если это не так, вождение требует, чтобы вы использовали свое действие каждый ход, чтобы сделать проверку СЛ10, чтобы сохранить контроль над транспортным средством, используя РЕА + навык управления + 1d10. Неудача означает потерю контроля над транспортным средством. Вот почему вы, не позволяете своему ребенку водить машину.

Если ваша РЕА + навык управления больше 9, обычное вождение не требует вашего действия, и действует так же, как и действие "Перемещение" вне транспортного средства, за исключением того, что во время вождения ваша СКО намного выше.

Манёвры На Транспорте

ГМ решает, когда любое необычное движение, которое вы хотите сделать, потребует **маневра**. Маневры требуют сосредоточенного внимания, в игровой механике это означает, что ваше действие и перемещение расходуются полностью. Если вы не пройдёте СЛ проверки с РЕА + навык управления + 1d10, вы немедленно **потеряете контроль над транспортом**. Если ошибка не может привести к потере контроля это не требует Маневра.

Ситуации, требующие маневра:

Манёвр	СЛ
Вильнуть	13
Резкий поворот	13
Экстренное торможение	13
Дрифт	17
Подпрыгнуть	17
Приземление (Воздушные ТС)	13
Высшего пилотаж (Воздушный ТС)	17

Потеря Управления

Если вы потеряли управление ТС, ГМ решает как ваш транспорт двигается в этот Ход. Если ваше транспортное средство врезается во что-то, то считается, что ты его Протаранил.

Таранить

Каждый раз, когда вы врезаетесь транспортом во что-то, что имеет ПЗ, будь то пешеход, часть укрытия или другое транспортное средство, они, вместе с твоим транспортом, получают 6d6 урона. Каждый участник аварии (пешеход, либо человек в транспортном средстве) получают Критическое Повреждение "Перелом Шеи".

Если в результате тарана ПЗ укрытия или другого ТС становится равным 0, то вы можете продолжить движение. В противном случае ваш транспорт останавливается. **Сбив пешехода вы всегда продолжаете движение**, но если его ПЗ после удара больше 0, он может (по его желанию) зацепиться за транспортное средство.

▶ Уклонение от транспорта ◀

Если ты пешеход и хочешь увернуться от несущегося транспорта (чтобы избежать 6d6 урона), достаточно сделать проверку на уклонение СЛ13 (ЛВК + Уклонение + 1d10). В случае успеха, уклонившись, можно оказаться на транспортном средстве (по своему желанию).

Репутация

Другой Способ Разборок

Не всё на улице решается с помощью кулаков или оружия. В мире, где очередная разборка может оборвать твою жизнь за одну наносекунду, возникли другие методы определять, кто самый крутой в конфликте. Одним из таких методов является Репутация.

Репутация — это мера ценности поступков, которые персонаж может совершить настолько хорошо (или настолько плохо), что из-за них прославится. Репутация всегда возникает в результате действий персонажа, а затем присваивается ГМ-ом. Когда ГМ считает, что твой персонаж совершил что-то, заслуживающее репутации, он может присвоить тебе уровень репутации из приведенной ниже таблицы. Это и есть Репутация вашего Персонажа. Хоть люди и могут знать о других, менее впечатляющих поступках твоего персонажа, Репутация нового поступка заменит старый, только если его уровень выше.

Большинство Персонажей Cyberpunk RED начинают с Репутацией 0.

Репутация

Уровень	Кто знает про вас
1	Любой, кто был там в то время, знает об этом.
2	Эти истории дошли до ближайших друзей.
3	Все ваши коллеги по работе и знакомые знают об этом.
4	Истории распространились по всему району.
5	Люди за пределами вашего района знают ваше имя.
6	Люди за пределами вашего района знают вас в лицо.
7	О ваших деяниях написали парочку новостей.
8	Ваши деяния периодически попадают в заголовки и Скримлисты.
9	О вас постоянно пишут в Кричалках и говорят на телевидении.
10	Вас знают во всем мире.

Когда твой персонаж сталкивается с новыми людьми в новых ситуациях, его Репутация может повлиять на то, как эти люди будут к нему относиться. При первой встрече Персонажи бросают 1d10. Персонаж, чей бросок меньше уровня репутации человека, с которым он встречается, слышал об этом человеке. В некоторых случаях это может быть очень полезно. В других случаях это может быть очень плохо, особенно если вы нажили много врагов, пока зарабатывали репутацию.

Репутация также может быть отрицательной. Каждый раз, когда вы делаете что-то крайне некрутое (проявляешь трусость, кидаешь или предаешь союзника и т.д.), ГМ все равно может присвоить вам уровень репутации за эти поступки. Репутация, полученная от негативного события или поступка может заменить репутацию от положительного события или поступка. В этом случае люди, вероятнее всего, слышали о ваших проступках, а не о впечатляющих деяниях (снова бросок 1d10). Однако на этот раз они не будут впечатлены, особенно если репутация связана с трусостью или чем-то столь же плохим — это будет работать против тебя.

BY EVE VENTRUE

Пример запугивания

Рико Рико замечает панка, рисующего граффити на стене его многоквартирного дома. Он говорит ему, чтобы тот свалил, вывешивая в окно штурмовую винтовку и угрожая воспользоваться ею. Случился конфликт интересов.

Каждый бросает ХАР + Репутация + 1d10. Рико Рико побеждает благодаря своей крутизне и репутации 4 (он известен в городе благодаря убойному шоу, которое он устроил на прошлой неделе). У панк шалят нервишки, он пугается и решает отступить, чтобы не драться.

Запугивание

Репутация в ***Cyberpunk RED*** имеет еще один существенный эффект, влияющий на игру: **Запугивание**. Многие разборки в ***Cyberpunk RED*** сводятся к дуэли характеров — кто круче, злее и выглядит более готовым доказать это на деле. Часто перед дракой двое громил сходятся лицом к лицу, пытаясь выяснить, кто из них струсит. ГМ будет объявлять "Запугивание " всякий раз, когда, на его взгляд, этого требует сцена. При проведении "Запугивания" оба участника делают бросок:

ХАР + Репутация* + 1d10

Если в определении вашей Репутации сыграла Трусость, то ваш уровень Репутации считается отрицательным.

Если результаты равны, то обе стороны недостаточно уверены в своих силах и ничего не происходит. Если один из соперников проиграл, у него есть выбор:

Отступить...
или
Получить -2 ко всем последующим Действиям против данного противника из-за страха, пока хотя бы раз его не одолеет

I'M JUST AN **ANGRY** OL' VET/
I'M **AIMING** STRAIGHT FOR YOUR HEAD/
AIN'T **NO** REASON SPEAKIN' TO YOU
IF WE AIN'T BREAKIN' NO BREAD.

Я просто старый ветеран/
Я целюсь в твой жбан/
Бессмысленно обсуждать твой бред,
Мы не разделим этот хлеб.

— КСЕРЗЕКС
КУПЛЕТ ИЗ "ДАВАЙ ЖЕ"

BY NEIL BRANQUINHO

НЕТРАННИНГ

ХАКЕРСТВО В КРАСНОЕ ВРЕМЯ

"Вы подключаетесь в последний раз, убедившись, что ваши наручные штекеры надежно закреплены. Вы мысленно нажимаете на кнопку "Пуск!" Мгновенно ваше сознание заполняется серо-белой статикой падения в "онлайн". Затем с тошнотворным ощущением падения вы устремляетесь вперед в лабиринт меняющихся неоновых форм и вращающихся линий...".

ДАТА

Программы найдете на **СТР 201**

Оборудование найдете на **СТР 208**

Так это работало раньше. Теперь вы надеваете VR-очки, мысленно вводите код и плавно перемещаетесь в пространство СЕТи. Все выглядит точно так же, как и в мясном мире. За исключением того, что теперь на это повседневное пространство накладывается странная метавселенная, наполненная формами, узорами и неземными цифровыми существами.

Добро пожаловать в СЕТь Красного Времени.

ДАТА

Нетраннер подключен только к одной Кибердеке.

Для смены Кибердеки требуется мясное действие.

ПОЧЕМУ СЕТЬ ИЗМЕНИЛАСЬ?

Ядро СЕТи было разрушено во время войны. Это были как наземные линии, так и морские кабели, составляющие основу коммуникационных связей. Оставшаяся СЕТь была заражена всеми видами чёрного Льда времён войны. Хуже всего был Р.Э.Б.И.Д.С., смертоносные конструкты ИИ, которые охотились и убивали всех, на кого натыкались в СЕТи.

В конце концов, Сетевой Дозор сдался и закрыл инфраструктуру СЕТи. Компьютеры оставались соединенными только через выделенные локальные и лазерные сети.

МЕТА

Примерно в 2035 году был разработан новый язык программирования. Его сделали для унификации всех различных операционных систем, которые еще существовали. Этот новый язык получил название МЕТА и мог использоваться вместо всего, начиная с C++ и заканчивая простыми приложениями для телефонов. Именно на МЕТА работает нынешняя СЕТь. Поскольку это язык патчей, как и LINUX, МЕТА не очень хорошо поддерживает графику, поэтому огромные графические интерфейсы старой СЕТИ не поддерживаются. Так что теперь все выглядит немного иначе. Нет, не так. Все выглядит совсем по-другому.

Но хватит об этом. На эту тему мы поговорим позже в этой книге. А пока давайте начнем с того, что вам понадобится для работы с СЕТью.

ЧТО НУЖНО ДЛЯ НЕТРАНА?

Нейролинк и Личные Порты

У всех нетраннеров есть хотя бы немного киберснаряги. Чтобы использовать кибердеку, вам нужно подключиться к ней через личный порт, что также требует наличия нейролинка. См. раздел "Кибероборудование" на **стр. 359**.

Кибердека

Кибердеки — это модульные платформы, на которых устанавливаются **Программы** и **Оборудование** для работы в СЕТи. И Программы, и Оборудование занимают одни и те же слоты в Кибердеке. **Что отличает мощную Кибердеку от более дешевой, так это количество слотов для Программ и Оборудования.**

Тип	Цена	Слоты
Кибердека плохого качества	100eb (Премиум)	5
Кибердека	500eb (Дорогое)	7
Кибердека отличного качества	1,000eb (О. дорогое)	9

Очки Виртуальности

Поскольку, на самом деле вы перемещаетесь в реальном мире (он же «мясной»), вы больше не подключаете свои зрительные нервы к СЕТи, как это было до Красного Времени. Если бы вы сделали это по старинке, вы бы постоянно спотыкались, поскольку все органы чувств были бы полностью в киберпространстве. Вместо этого современные Нетраннеры используют **Очки Виртуальности**, гарнитуру которая проецирует изображения киберпространства поверх реального мира. Это значит, что вы видите и слышите такие вещи, как Черный ЛЁД, в то время как приятели по команде из мясного пространства не увидят ничего. Зато вы не споткнетесь о дверной порог, пробираясь в секретную био-лабораторию.

Моя лучшая половина говорит, что я ~~НАКРОМАН~~. Она считает, что я всю жизнь проведу в СЕТи. Лицом вниз, всасывая поток ~~ДАННЫХ~~, как один из тех вымерших китов. И спасибо, что она у меня есть, потому что если бы ее не было здесь, чтобы спустить меня на землю, она оказалась бы ~~ПРАВА~~.

— ПНЕУМО

Если вы забудете свои Очки, то придется делать всё это по старинке, и в реальном мире вы фактически потеряете сознание, до тех пор, пока не отключитесь от СЕТИ.

Программы и Оборудование

Это оружие и снаряжение киберпространства. Программы – инструменты, которые Нетраннер использует для атак, защиты и исследования электронного мира.

Различные Улучшения

Вам, вероятно, понадобится несколько дополнительных инструментов, помимо Очков и Кибердеки, напичканной Программами и Оборудованием... но на самом-то деле больше ничего и не нужно, так что мы поговорим об этом позже.

ДЕЛАЕМ ВСЯКИЕ ШТУКИ В СЕТИ

Быть Нетраннером непросто. Чтобы выжить, вам нужно владеть своим инструментарием. Так что читайте внимательно.

Мясные Действия против Сетевых Действий

Нетраннеры могут выполнять два типа Действий: **Мясные Действия** (*Действия, не связанные с перемещением, которые происходят в реальности*) и **СЕТевые Действия** (*которые происходят исключительно в Архитектуре СЕТи*).

В свой ход вы делате либо одно Мясное Действие, либо столько СЕТевых Действий, сколько позволяет ваш Интерфейс (Ролевая Способность Нетраннера).

Неважно, что вы выбрали, вы все равно можете Перемещаться.

СЕТевые Действия

Чем выше у Нетраннера ранг Интерфейса, тем больше Действий он может совершить. Интерфес это Ролевая Способность Нетраннера. Без него нет и нетрана.

Ранг Интерфейса	1-3	4-6	7-9	10
СЕТевые действия	2	3	4	5

Таким образом, Нетраннер с Интерфейсом 1-Ранга, может использовать за Ход только 2 Сетевых Действия, в то время как Нетраннер с Интерфейсом 4-Ранга, может выполнить до 3 Сетевых Действий за Ход.

Пример Сетевых Действий

Аллоу Кнайт нераннер. В свой ход он должен решить, хочет ли он использовать 3 своих СЕТевых Действия, чтобы продолжить путешествие по Архитектуре СЕТи, или же он хочет совершить Мясное Действие, чтобы выстрелить в Бустера, который его обнаружил. Аллоу решает оставить врага товарищам по команде и выбирает использовать 3 Сетевых Действия. Но сначала он перемещается, чтобы спрятаться в укрытие, оставаясь при этом в 6 метрах от точки доступа.

Список СЕТевых Действий

Подключиться / Отключиться

Войти или безопасно выйти из Архитектуры СЕТИ, находясь в пределах 6 метров от точки доступа. Стена между вами и точкой доступа блокирует это Действие. Если вы выйдете из Архитектуры СЕТи не выполнив Действие «Отключится», вы **будете страдать от боли**.

Применить Функцию Интерфейса

Все способности интерфейса, кроме одной, требуют использования минимум одного СЕТевого действия. Полные правила на **стр. 199**.

Включить / Выключить Программу

Включить или Отключить, одну из своих Программ.

Разное

Очень редко то, что вы хотите сделать в СЕТи, не попадает в эти категории. Это редко, потому что Функция Интерфейса "Вирус" позволяет тебе делать с СЕТевой Архитектурой практически всё, о чем вы можете только мечтать, при условии, что вы находитесь на самом нижнем этаже этой Архитектуры. Если Мастер позволяет это сделать, скорее всего, потребуется Сетевое Действие.

Что не является Сетевым Действием?

Выполнение чего-либо в Архитектуре требует использования СЕТевых действий, за исключением перемещения и копирование Файлов.

Перемещение по архитектуре

В свой ход, можете перемещаться по Архитектуре сколько угодно. В сети вы не можете проскочить препятствие, блокирующее путь, например, Пароль. Если вы надеетесь только на удачу и не соблюдаете осторожность, вас убьют.

Сохранить и скопировать файл

Если вы нашли Файл, то его копирование и сохранение в Кибердеку не является Сетевым Действием.

Подключиться и Отключиться

Используя СЕТевое действие, вы можете подключиться к СЕТи, находясь в радиусе действия (в пределах 6 м, не перекрытом стенами) одной из ее точек доступа. Подключение является необходимым условием для выполнения любых действий в Архитектуре. Перемещение за пределы зоны действия точки доступа, когда вы подключены к Архитектуре, автоматически выкидывает вас из архитектуры, но оставляет вас уязвимым: На вас действует эффект всего оставшегося вражеского Чёрного Льда, который вы встретили, но не уничтожили, в Архитектуре до того, как вы "вышли". Про Черный Лёд поговорим позже (на **стр. 204**), но вы же не хотите, чтобы это случилось с вами.

Намного безопасней использовать Сетевое Действие для Отключения, находясь в пределах досягаемости точки доступа. Отключение «перезагружает» защиту Архитектуры СЕТи, это означает, что вам придется начать свой забег с самого начала, с того же самое место, откуда вы изначально вошли и сделав еще одну попытку. Когда вы Отключаетесь, все ваши Программы покидают Архитектуру вместе с вами. Если вы хотите навсегда повлиять на Архитектуру, придется добраться до самого низа, чтобы оставить там Вирус.

ФУНКЦИИ ИНТЕРФЕЙСА

Нетраннер должен знать больше, чем просто, как включать Программы. Умение пользоваться Функциями Интерфейса — то, что отличает НедоРаннеров от профессионалов, которыми они прикидываются.

Как Использовать Функции Интерфейса

Нетраннер может использовать **Функции Интерфейса** используя СЕТевые Действия (кроме Сканера).

Правило применения любой функции (кроме Разряда):

Интерфейс + 1d10 пр. СЛ

Функции Интерфейса

Сканер

Используя **Мясное Действие**, для определения местоположения ближайших точек доступа к Архитектуре в Мясном мире. Чем успешнее проверка, тем больше точек доступа вы заметили. ГМ на своё усмотрение определяет сколько точек вы обнаружили.

Пример: *Нетраннер использует Функцию Сканер (Мясное Действие)для поиска в здании Архитектур СЕТи и их точек доступа, чтобы взломать их. Бросив 1d10 и добавив свой Интерфейс (7) получает 14. Благодаря этому броску ГМ определяет, что Нетраннер обнаружил в Мясном пространстве две ближайшие точки доступа к Архитектуре СЕТи здания.*

Бэкдор

Позволяет Нетраннеру попытаться взломать Пароль в Архитектуре СЕТИ, используя Сетевое Действие. Конечно, если вы уже знаете пароль, то автоматически преодолеваете препятствие.

Пример: *Нетраннер сталкивается с очень сложным паролем СЛ10, блокирующим его продвижение по Архитектуре. Используя Сетевое Действие, он пытается «найти Бэкдор». Бросив 1d10 и добавив свой Интерфейс (7), получает 16. Пароль больше не мешает Нетраннеру.*

Плащ

Позволяет скрыть следы вашего присутствия и Вирус, которым вы заразили Архитектуру, использует Сетевое Действие. СЛ Первопроходца для другого Нетраннера, чтобы превзойти ваш Плащ и обнаружить ваши действия, равна проверке Плаща, который вы сделали чтобы создать Плащ. Если перед Отключением от Архитектуры, вы не используете Функцию "Плащ", другой Нетраннер применив Функцию "Первопроходец" сможет автоматически узнать, какие действия ты совершал в Архитектуре.

Пример: *Заразив Вирусом сеть Корпорации, Нетраннер хочет скрыть свои следы в Архитектуре вместе с Вирусом, поэтому он использует Сетевое Действие, применив Плащ. Он бросает Интерфейс (7)+ 1d10, получает 16! Вражескому Нетраннеру надо превзойти это число бросив Интерфейс + 1d10, прежде чем он сможет обнаружить какие-либо следы Нетраннера и чтобы он мог противостоять оставленному Вирусу. Если бы Нетраннер не оставил такой яркий Вирус, возможно, Корпорация даже не узнала бы, что их Архитектура СЕТИ была взломана!*

Управление

Позволяет управлять объектами, подключенными к Архитектуре, например, камеры, дроны, турели, лазерные сетки, лифты, противопожарные системы и т.д., используя Управляющий Узел. Каждый Узел имеет СЛ, необходимую для управления им (Сетевое Действие). Управление каждым отдельным объектом, подключенным к Узлу (после того, как вы завладели Упр. Узлом в результате успешной проверки), требует отдельного Сетевого Действия, и может осуществляться из любой точки Архитектуры, пока вы контролируете этот Узел. **Каждый Узел может быть активирован только один раз за Ход**. Чтобы пере-хватить Узел, который под контролем другого Нетраннера или Демона, надо превзойти СЛ равную Проверке Управления, сделанную им для получения управления. Когда вы Отключаетесь, вы теряете контроль над всеми Узлами.

Пример: *Нетраннер натыкается на Узел со СЛ10, который управляет камерами на этаже. Используя Сетевое Действие, чтобы использовать Управление, он бросает Интерфейс (7) + 1d10 и превышает СЛ Узла на 2. Теперь, контролируя Узел, он ещё раз использует Сетевое Действие и поворачивает камеры, чтобы друзья Нетраннера, сваливающие по пожарной лестнице, не попали в объективы.*

Опознание

Позволяет узнать, что из себя представляют найденные фрагменты данных (например Файл) и их ценность. Некоторые Файлы имеют СЛ, которую нужно превзойти, чтобы узнать, что в них.

Пример: *Найдя Файл с интересным названием, Нетраннер использует Опознание (Сетевое Действие). СЛ у этого Файла 9. Нетраннер бросает Интерфейс (7) + 1d10 и у него с легкостью выпадает больше 9. К сожалению Файл оказался пустышкой, оставленной в Архитектуре, чтобы потратить время Нетраннера!*

Первопроходец

Используя Сетевое Действие, вы частично раскрываете «карту» Архитектуры СЕТИ. Чем больше вы выбросили, тем больше вы узнаели. Обычно это говорит вам о том, что находится в СЕТи,

которую вы только что взломали, но не о Сложности чего-либо. В Архитектуре можешь увидеть количество этажей, равное Проверке, или до первого препятствия (например, Пароль) со Сложностью выше, чем твоя проверка Первопроходца, смотря, что произойдет раньше.

Пример: *После подключения к новой Архитектуре СЕТИ, Нетраннер понятия не имеет с чем он столкнулся, поэтому он использует Первопроходца (Сетевое Действие), чтобы выяснить это. Бросив 1d10 и добавив свой Интерфейс (7), получается 10. ГМ решает, что с такой низкой Проверкой, Нетраннер изучает только 3 этажа «лифта», потому что на третьем есть Пароль СЛ11, который блокирует его обзор.*

Ускользнуть

Попытка избежать бой с одной Программой Черного ЛЬДА (кроме Демонов), с помощью Сетевого Действия. Если вы успешно бросили Проверку против Восприятия программы + 1d10, вы успешно сбежали от Черного ЛЬДА на соседний «этаж лифта», но не мимо Пароля или другого сетевого препятствия. Программа Черного ЛЬДА от которой успешно ускользнули, перестает преследование вас и остается в засаде там, откуда от нее сбежали. **Попытаться Ускользнуть можно только один раз за Ход**. Нельзя скользить заранее.

Пример: *В разгар жестокой схватки с Адской гончей, Нетраннер решает, что сейчас неподходящее время, чтобы умереть. Используя Сетевое Действие он пробует Ускользнуть от Чёрного ЛЬДА, бросив 1d10 + Интерфейс (7) против Восприятия Адской гончей (6) + 1d10. Нетраннер получает 14, а у Адской гончей 13. Успех! Нетраннер решает Ускользнуть на следующий этаж лифта. К сожалению, там его поджидает еще одна Адская Гончая. Этому Нетраннеру действительно стоило бы использовать «Первопроходца»! Он не может снова сбегать до следующего Хода!*

Вирус

Как только вы достигли самого низкого уровня архитектуры, вы можете оставить свой собственный вирус в архитектуре, чтобы выполнить до 2 действий или изменений, в пределах разумного. Использование этой способности — единственный способ, которым нетраннер может внести изменения в архитектуру, которые сохранятся после его выхода из неё. Опишите ГМу, что должен сделать вирус, и он назначит СЛ. Более мощный вирус потребует более высокой СЛ для того, чтобы оставить его в архитектуре, как решит ГМ. В зависимости от того, что вы хотите сделать, это может потребовать столько СЕТь-действий, сколько определит ГМ. Сделайте бросок проверки для вируса. СЛ для уничтожения вируса равна проверке вируса, сделанной для его создания.

Пример: *Достигнув самого нижнего уровня Архитектуры, Нетраннер хочет оставить её в более плачевном состоянии. Он сообщает ГМу, что хочет заразить Архитектуру Вирусом, который менял бы в ней все пароли каждые 5 минут. ГМ решает, что размещение такого Вируса в Архитектуре потребует 9 Сетевых Действий и назначает СЛ12. В течении следующих трёх Ходов Нетраннер каждый Ход тратит по 3 Сетевых Действия, чтобы завершить создание Вируса, затем бросает Интерфейс (7) + 1d10... выпало только 12. Его код просто не работает, поэтому он решает попробовать снова, тратя ещё 9 Сетевых Действий в течении трёх Ходов, на этот раз успешно, выпало 15. Позже, когда Корпорация обнаружит Вирус Нетраннера, их Нетраннеру придётся попотеть, пытаясь удалить Вирус со СЛ15.*

Пример вируса

Несколько Вирусов для вдохновения, а также время и Сложность, которые могут потребоваться для их создания.

Вирус, который меняет иконку всего Черного ЛЬДА - Аспида, установленного в Архитектуре, с суровых змей на маленьких симпатичных змеек в крошечных праздничных шляпах. **СЛ6; Одно Сетевое Действие.**

Вирус, который полностью деактивирует конкретный Черный ЛЁД, установленный в Архитектуре, до тех пор, пока вирус не будет уничтожен. ***СЛ10; Два Сетевых Действия.***

Вирус, который вызывает сбои в Управляющем Узле, пока Вирус не будет уничтожен. **СЛ10; Два Сетевых Действия.**

Вирус, который навсегда удаляет весь установленные в Архитектуре Черный ЛЁД. **СЛ12; Десять Сетевых Действий.**

Вирус, который наносит катастрофический и долгосрочный ущерб самой Архитектуре СЕТИ, навсегда сокращая количество доступных этажей вдвое. **СЛ12; Десять Сетевых Действий.**

Разряд

Позволяет совершить атаку (Сетевое Действие) против Программы или другого Нетраннера. Если вы успешно бросите Проверку Разряда против Защиты Программы + 1d10 или Интерфейс Нетраннера + 1d10, вы нанесёте 1d6 урона Программе или непосредственно мозгу Нетраннера.

Пример: *Нетраннер, который уже использовал все свои Атакующие Программы в этом Ходу, до сих пор не смог прикончить Адскую гончую. К счастью, у него осталось одно Сетевое Действие, поэтому он херачит её Разрядом. Бросив Интерфейс (7) + 1d10 против Защиты Адской Гончей (2) + 1d10, он превосходит результат Адской Гончей и наносит 1d6 урона Адской Гончей, добивая её.*

Бой в сети

Когда дело доходит до сражения в СЕТи, происходит следующее:

Ваш Интерфейс + Атака Программы + 1d10
или Атака Чёрного ЛЬДА + 1d10
vs.
Интерфейс цели + 1d10 или Защита Программы/Чёрного ЛЬДА + 1d10

При попадании Цель испытывает Эффект Программы

Программа, Класс которой определяет тип цели (Против Людей или Против Программ), эффективна только против конкретной цели.

Одолеть Программу

Программа Деактивируется, когда ее значение REZ (Здоровье) опускается до нуля, но это не удаляет её из вашей Кибердеки или Архитектуры СЕТИ. Программа все ещё считается "запущенной", просто её вывели из строя. Для того чтобы вернуть её в рабочее состояние с полным REZ, надо потратить 2 Сетевых Действия: одно, чтобы отключить её и одно чтобы снова включить её. Исключение Атакующие Программы. Они включаются при Атаке и после применения, автоматически отключаются.

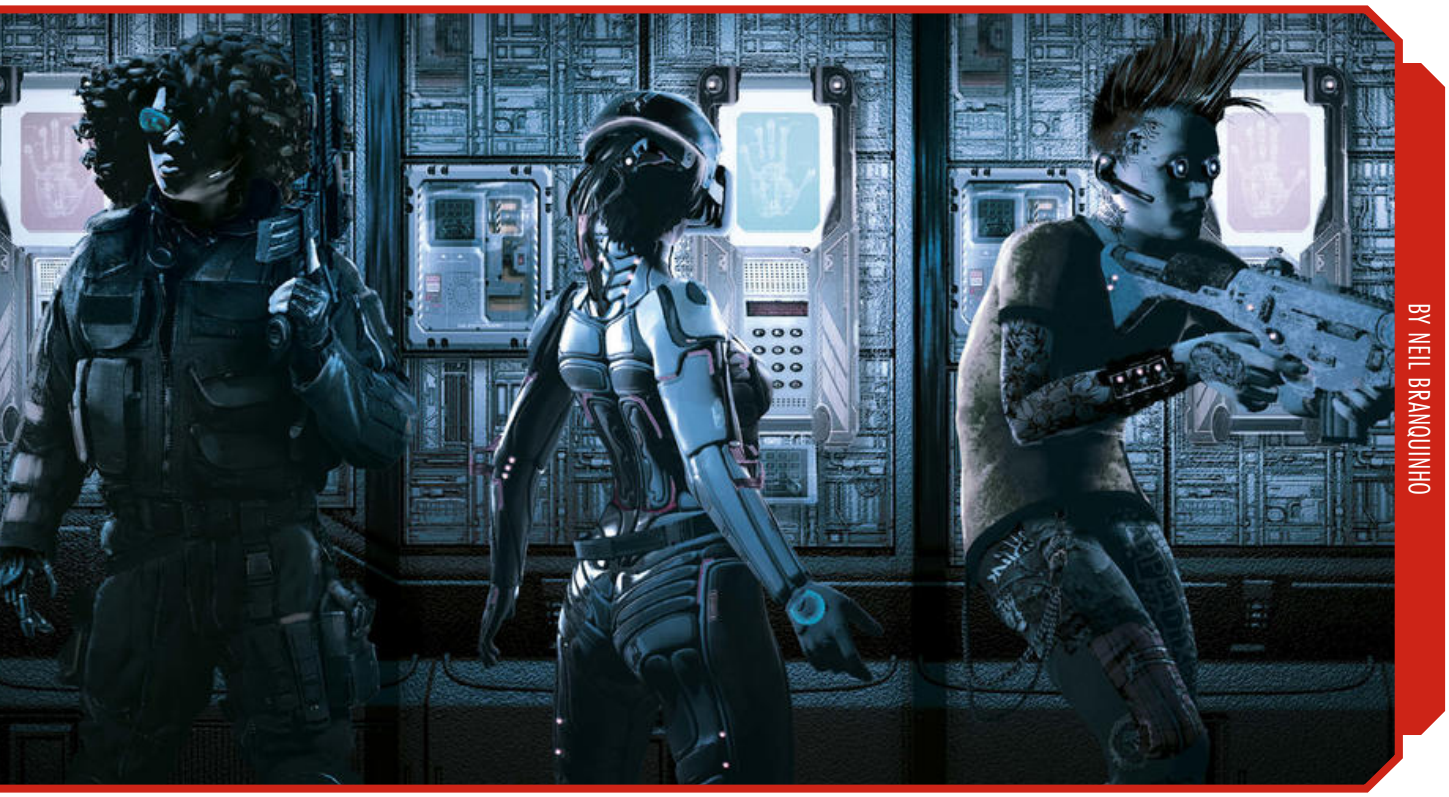
Конечно, если только Программа не была Уничтожена, в этом случае она 100% удаляется (и больше не используется). Вам придётся купить новую. Необязательно устраивать похороны, *но вы можете.*

Программы

Программы – это инструменты, которые Нетраннер использует для атак, защиты и исследования электронного мира. Для Включения и Отключения Программы требуется Сетевое Действие. Каждая Программа, загруженная на вашу Кибердеку, может быть Включена только один раз за раунд в Мясном Пространстве. Программа, которая в данный момент Включена, не может быть Включена снова, пока не будет Отключена. Атакующие Программы Отключаются после их применения.

Вы можете обойти это ограничение, можете запустить несколько экземпляров одной и той же программы, установленных на твоей Кибердеке, если они запущены одновременно их эффекты будут складываться (если не указано иное).

Установка или Удаление Программы занимает час.



BY NEIL BRANQUINHO

Три класса Программ, не относящихся к Чёрному ЛьДУ:

Класс	Описание
Усиления	Пока Активна, улучшает твои функции в Архитектуре СЕТИ.
Защитные	Пока Активна, останавливает либо иным способом уменьшает атаки Программ или других Нетраннеров.
Атакующие	Программы для нанесения урона либо отключения Нетраннеров/Программ. Автоматически Выключаются после их Запуска.

Как читать Таблицу Программ

Класс: Тип Программы. Программа, Класс которой определяет тип цели (Против Людей или Против Программ), эффективна только против конкретной цели.

АТК: Число, которое добавляется к атакам, совершенным с помощью Программы.

ЗАЩ: Число, которое добавляется к проверкам защиты, совершенным с помощью Программы.

REZ: Здоровье Программы, количество урона, который она может выдержать пока Активирована, до того как будет Деактивирована.

Эффект: Что делает Программа. Для атакующих программ, вам сначала нужно их включить.

Иконка: Отображение Программы в СЕТИ. Многие Нетраннеры сами настраивают внешний вид своих программ .

Цена: Сколько стоит программа в основной валюте Найт-Сити — евробаксах. Ценовая категория программы указана ниже её стоимости. См. раздел Покупка и продажа на **СТР 385**.

Усиления

Название	Класс	ATK	ЗАЩ	REZ	Эффект	Цена
Стиратель	Усилитель	0	0	7	+2 к проверке "Плащ", пока эта программа Активна.	20eb (Обычное)
	Иконка: Розовый шарик, испускающий крошечные мыльные пузыри.					
Найдёмся!	Усилитель	0	0	7	+2 к проверке "Следопыт", пока эта программа Активна.	20eb (Обычное)
	Иконка: Сверкающее серебряное увеличительное стекло медленно вращается на месте.					
Быстрый Гонзалес	Усилитель	0	0	7	Повышает Скорость на +2 до тех пор, пока эта программа Активна.	100eb (Премиум)
	Иконка: Поднимающийся столб пыли за Нетраннером.					
Червь	Усилитель	0	0	7	+2 к проверке "Бэкдор", пока эта программа Активна.	50eb (Ценное)
	Иконка: Золотой механический червь с неоново-зелеными глазами.					

Защитные

Название	Класс	ATK	ЗАЩ	REZ	Эффект	Цена
Доспехи	Защита	0	0	7	Снижает урон мозгу на 4, пока она Активна. Одновременно может быть запущена только 1 копия этой Программы. Каждую копию этой Программы можно использовать только 1 раз за ран.	50eb (Ценное)
	Иконка: Прозрачные золотые доспехи, Нетраннера.					
Зенитка	Защита	0	0	7	Уменьшает АТК, всех Программ против вас до 0 (кроме Программ Чёрного ЛЬДА), пока она Активна. Одновременно может быть запущена только 1 копия этой Программы. Каждую копию этой Программы можно использовать только один раз за подключение.	50eb (Ценное)
	Иконка: Облако ослепляющих, сияющих, разноцветных огней кружащих вокруг Нетраннера.					
Щит	Защита	0	0	7	Обнуляет 1-й успешный Эффект Программы (Не Чёрного ЛЬДА) наносящий урон мозгу. После остановки урона Щит Деактивируется. Одновременно запускается 1 копия Программы. Копию этой Программы можно использовать только 1 раз за подключение.	20eb (Обычное)
	Иконка: Мерцающий серебряный энергетический барьер, окружающий Нетраннера.					

Атакующие

Название	Класс	ATK	ЗАЩ	REZ	Эффект	Цена
Банхаммер	Против Программ	1	0	0	Наносит 2d6 урона Программам Чёрного ЛЬДА, остальным Программам наносит 3d6.	50eb (Ценное)
	Иконка: Гигантский пылающий белый молот, в руках Нетраннера.					

Название	Класс	АТК	ЗАЩ	REZ	Эффект	Цена
Меч	Против Программ	1	0	0	Наносит 3d6 урона Программам Чёрного ЛЬДА, остальным Программам наносит 2d6.	50eb (Ценное)
Иконка: Светящаяся энергетическая катана, появляющаяся в руке Нетраннера.						
Декалом	Против Людей	0	0	0	Выбрасывает вражеского Нетраннера из Архитектуры. Нетраннер испытывает все Эффекты Активированного Чёрного ЛЬДА, с которым он столкнулся в Архитектуре.	100eb (Премиум)
Иконка: Мультяшная динамитная шашка, брошенная Нетраннером.						
Адская стрела	Против Людей	2	0	0	Наносит 2d6 Урона мозгу Нетраннера. Кибердека без теплоизоляции загорается вместе с одеждой Нетраннера. В конце каждого своего хода, Нетраннер получает 2 урона, пока не потратит Мясное действие, чтобы потушить себя. Данный эффект не складывается.	100eb (Премиум)
Иконка: Нетраннер из руки выпускает огненную стрелу						
Нервотрёп	Против Людей	0	0	0	ИНТ, РЕА, ЛВК вражеского Нетраннера, в течении следующего часа снижается на 1d6 (минимум 1). Воздействие в основном психосоматическое и спустя час, проходит.	100eb (Премиум)
Иконка: Хромированный шар, брошенный Нетраннером, искрящийся от электричества.						
Смертельный Яд	Против Людей	0	0	0	Уничтожает одну случайную Программу из Кибердеки Нетраннера (Кроме Чёрного ЛЬДА).	100eb (Премиум)
Иконка: Нетраннер из пальца "стреляет" неоново-зеленым лучом.						
Суперклей	Против Людей	2	0	0	В течении 1d6 Раундов, Нетраннер не может двигаться вглубь Архитектуры а также безопасно Отключится (но может не безопасно).Каждую копию этой Программы можно использовать только один раз за подключение.	100eb (Премиум)
Иконка: Из руки Нетраннера вылетела масса липкой красной слизи.						
Спираль	Против Людей	1	0	0	Наносит 1d6 Урона мозгу Нетраннера и уменьшает количество Сетевых Действий, которые Нетраннер может сделать в следующий Ход на 1 (минимум 2).	50eb (Ценное)
Иконка: Из пальца Нетраннера исходит мерцающая неоновым светом двойная спираль.						

ДАТА

Урон, наносимый мозгу, применяется непосредственно к ПЗ и не зависит от надетой или имплантированной брони. Он не может вызвать критическое повреждение.

ЧЁРНЫЙ ЛЁД

Чёрный ЛЁД — это смертоносные Программы, которые, будучи запущенными, выслеживают другие Программы или Нетраннеров по всей Архитектуре. Вы можете загрузить в свою деку Чёрный ЛЁД (кроме Демона), но эти Программы намного больше и **будут занимать 2 слота в деке**. Для Включения и Отключения Программы требуется Сетевое Действие.

Установка или Удаление Чёрного ЛЬДА занимает час.

Классы Черного ЛЬДА

Класс	Описание
Чёрный ЛЁД Против Людей	Смертоносные однозадачники, которые выслеживают и убивают Нетраннеров.
Чёрный ЛЁД Против Программ	Смертоносные однозадачники, которые выслеживают и убивают программы.
Демон	ИИ Чёрного ЛЬДА, которые используют Управляющие Узлы для защиты своей СЕТи и физического пространства, нацелившись на Нетраннера и его группу в Мясном пространстве. Слишком большие для Кибердек.

Встреча и Использование Чёрного ЛЬДА

Когда в Архитектуре вы сталкиваетесь с вражеским Чёрным ЛЬДОМ, который был в засаде, вы бросаете свой Интерфейс + любой бонус Скорости (если активен) + 1d10, против Скорости Чёрного ЛЬДА + 1d10. Если он бьёт твою Проверку, ты мгновенно подвергаешься его эффекту (или если это Чёрный ЛЁД Против Программ, то одна твоя случайная Программа из активных). Затем он поднимается на вершину в Очереди Инициативы. В каждый свой ход он будет один раз атаковать Нетраннера (или если это Чёрный ЛЁД Против Программ, то одну из активных Программы), бросая свою АТК + 1d10 против Интерфейса Нетраннера + 1d10 (или ЛВК Программы + 1d10 если это Чёрный ЛЁД Против Программ), совершая свой эффект если бросок успешный.

Черный ЛЁД будет преследовать свою цель по всей Архитектуре, пока его не Деактивируют или пока Нетраннер не решит использовать Функцию "Ускользнуть". Поскольку Чёрный ЛЁД Против Программ запрограммирован так, что рассматривает вражеских Нетраннеров, в качестве источника Программ, Чёрный ЛЁД Против Программ будет преследовать вражеского Нетраннера , пока не будет Деактивирован или пока от него не Ускользнут, даже если у вражеского Нетраннера нет Активированных Программ. Чёрный ЛЁД от которого ускользнули, перестает преследовать цель и остается в засаде там, откуда от него сбежали.

Нетраннер активирует свой Чёрный ЛЁД, используя СЕТ-Действие, одним из двух способов. Первый — Активировать свой Чёрный ЛЁД, чтобы он находился в засаде на его текущем «этаже» в Архитектуре, как описано выше. Это нельзя сделать во время боя. Второй – это Активировать Чёрный ЛЁД во время боя на конкретную цель. В этом случае Чёрный ЛЁД встаёт на вершину в Очереди Инициативы. Он атакует эту цель один раз за Ход, пока она не будет отключена, уничтожена или не ускользнёт.

Чтобы назначить новую цель своему Чёрному ЛЬДУ, Нетраннер должен потратить Сетевое Действие, что бы Выключить его и ещё одно Сетевое Действие, что бы Включить его снова. Чёрный ЛЁД вновь встаёт на вершину в Очереди Инициативы и нацеливается на актуальную цель.

Ваш Черный ЛЁД, и Черный ЛЁД с которым вы сталкиваетесь, очень прямолинейны. Черный ЛЁД — это не цифровой питомец, он не может делать ничего, кроме того, на что был запрограммирован.

За Чёрный ЛЁД играет ГМ.

Как читать Таблицу Программ Чёрного ЛЬДА

Класс: Тип Программы. Программа, Класс которой определяет тип цели (Против Людей или Против Программ), эффективна только против конкретной цели.

Восприятие (ВСП): Насколько сложно Ускользнуть от Чёрного ЛЬДА.

Скорость (СКО): Насколько быстро черный ЛЁД реагирет. Черный ЛЁД с высокой СКО, затаившийся в ожидании, с высокой вероятностью нанесет удар при первой встрече с нетраннером (см. раздел "Встреча с черным Льдом" **стр. 205.**
Атака (АТК): Число, которое добавляется к броскам атаки Чёрного ЛЬДА, во время его Хода.
Защита (ЗАЩ): Число, которое добавляется к броскам Защиты Чёрного ЛЬДА, когда его атакуют.
REZ: Здоровье Программы, количество урона, который она может выдержать пока Активирована, до того как будет Деактивирована.

Эффект: Эффект, вызванный успешной атакой Черного ЛЬДА.

Иконка: Отображение Программы в СЕТИ. Многие Нетраннеры настраивают внешний вид своих Программ Чёрного ЛЬДА.

Цена: Сколько стоит программа в основной валюте Найт-Сити — евробаксах. Ценовая категория программы указана ниже её стоимости. См. раздел Покупка и продажа на **СТР 385**.

Имя	Класс	ВСП	СКО	АТК	ЗАЩ	REZ	Эффект	Цена
Аспид	Чёрный ЛЁД Против Людей	4	6	2	2	15	Уничтожает одну случайную Программу из Кибердеки Нетраннера.	100eb (Премиум)
→ **Иконка:** Золотая Египетская кобра, извергающая лучи неонового зеленого света.								
Великан	Чёрный ЛЁД Против Людей	2	2	8	4	25	Наносит 3d6 Урона мозгу Нетраннера. Выбрасывает Нетраннера из текущего "забега". Нетраннер испытывает все Эффекты Активированного Чёрного ЛЬДА, с которым он столкнулся в Архитектуре кроме Великана.	1,000eb (О. дорогое)
→ **Иконка:** Гигантская пара ног возвышается над вражеским Нетраннером.								
Адская Гончая	Чёрный ЛЁД Против Людей	6	6	6	2	20	Наносит 2d6 урона мозгу Нетраннера. Кибердека без теплоизоляции загорается вместе с одеждой Нетраннера. В конце каждого своего хода, Нетраннер получает 2 урона, пока не потратит Мясное действие, чтобы потушить себя. Данный эффект не складывается.	500eb (Дорогое)
→ **Иконка:** Огромный черный металлический волк. С Белыми пылающими глазами и пламенем, проносящимся волнами по всему телу. Скрежещущим металлическим голосом, повторяет имя вражеского Нетраннера.								

Чёрный лёд, который я ненавижу больше всего? ~~Убийц~~. Я могу пережить, если Лёд вжарит мне по мозгам, но что будет, если они уничтожат мои программы? Я окажусь в ~~полной задннце~~!

— РЕДАЙ

Имя	Класс	ВСП	СКО	АТК	ЗАЩ	REZ	Эффект	Цена
Кракен	Чёрный ЛёД Против Людей	6	2	8	4	30	Наносит 3d6 Урона мозгу Нетраннера. В течении двух Ходов Нетраннер не может двигаться в глубь Архитектуры а также безопасно Отключится (Нетраннер всё ещё может небезопасно Отключится).	1,000eb (О. дорогое)
Иконка: Множество извивающихся оранжевых щупалец, торчащих из стен. Их присоски покрыты липкой красной слизью.								
Лич	Чёрный ЛёД Против Людей	8	2	6	2	25	ИНТ, РЕА, и ЛВК вражеского Нетраннера, в течении следующего часа снижается на 1d6 (минимум 1). Воздействие в основном психосоматическое и спустя час, проходит.	500eb (Дорогое)
Иконка: Металлический скелет, завернутый в черную мантию. Его руки украшены кольцами, которые искрятся от электричества.								
Ворон	Чёрный ЛёД Против Людей	6	4	4	2	15	Отключает 1 случайную Защитную Программу из Активированных Прог. вражеского Раннера, затем наносит 1d6 урона мозгу Раннеру.	50eb (Ценное)
Иконка: Ворон в латных доспехах держащий светящееся белое копьё.								
Скорпион	Чёрный ЛёД Против Людей	2	6	2	2	15	СКО вражеского Нетраннера, в течении часа снижается на 1d6 (минимум 1). Воздействие психологческое и спустя час, проходит.	100eb (Премиум)
Иконка: Крохотный чёрный скорпион, который очень громко шипит, когда вражеский Нетраннер говорит.								
Скунс	Чёрный ЛёД Против Людей	2	4	4	2	10	Вражеский Раннер поражённый Эффектом, получает минус 2 ко всем Проверкам "Ускользнуть", пока эта Программа Активирована. Каждый Скунс за один раз может воздействовать только на одного Нетраннера, но эффекты нескольких Скунсов могут складываться.	500eb (Дорогое)
Иконка: Мультяшный скунс, который ходит на задних лапах и очень пристально следит за Нетраннером.								
Висп	Чёрный ЛёД Против Людей	4	4	4	2	15	Наносит 1d6 Урона мозгу Нетраннера и уменьшает количество Сетевых Действий, которые Нетраннер может сделать в следующий ход на 1 (минимум 2).	50eb (Ценное)
Иконка: Светящийся шар с одним крошечным глазом, потрескивающим энергией.								
Дракон	Чёрный ЛёД Против Программ	6	4	6	6	30	Наносит 6d6 урона Программе. Если этого урона хватает, чтобы отключить программу, она уничтожается.	1,000eb (О. дорогое)
Иконка: Робот-дракон с золотой чешуей, окутанный электрическими разрядами.								
Убийца	Чёрный ЛёД Против Программ	4	8	6	2	20	Наносит 4d6 урона Программе. Если этого урона хватает, чтобы отключить программу, она уничтожается.	500eb (Дорогое)
Иконка: Робот-самурай с красными глазами, держащий светящуюся катану.								
Саблезубый	Чёрный ЛёД Против Программ	8	6	6	2	25	Наносит 6d6 урона Программе. Если этого урона хватает, чтобы Отключить программу, она уничтожается.	1,000eb (О. дорогое)
Иконка: Огромный неуклюжий кот со светящимися белыми клыками.								

Различные улучшения

После нескольких заданий, вы будете искать, как сделать свой Нетраннинг сочнее с помощью всех этих дополнительных евробаксов, в которых вы будете купаться. Вы обратились по адресу.

Название	Информация	Цена
Комбинезон Бодивейт	Броня ОС11 для головы и тела с местом для хранения кибердеки и шнуров для разъемов. Добавляет 1 дополнительный слот опций для оборудования. См. полный список на **стр. 350**.	1,000eb (О. дорогое)
Слот в кибердеки Кибер-руку	Кибердека, установленная в Кибер-руку. Добавляет 1 дополнительный Слот для Программы или Оборудования. См. полный список на **стр. 364**.	500eb (Дорогое)

Оборудование для Кибердеки

В Слоты Кибердеки устанавливаются Программы, так же в эти слоты устанавливается Оборудование. Как ты распределишь в этих Слотах дополнительные копии своих любимых Программ, опасный Чёрный ЛЁД и полезное Оборудование, зависит от твоих личных предпочтений. Одно можно сказать точно: у вас не хватит места для всего, а то что вы не возьмёте, сыграет с вами злую шутку. Всё Оборудование занимает 1 Слот, если не указано иное.

Установка или Удаление Оборудования занимает час.

Название	Информация	Цена
Резервный Диск	Установленный на Кибердеке Резервный Диск "сохраняет" Программы (Кроме Чёрного ЛЬДА), которые уничтожаются, помещая их на Резервный Диск за мгновение до их кончины. Мясным Действием, Нетраннер может переустановить все сохраненные Программы, на свою деку, если на ней есть свободные Слоты. Если снять с Кибердеки Резервный Диск, с него автоматически всё сотрется. Предустановленные Программы действующие "один раз за нетран" и тому подобное, переустанавливаются в том же состоянии, в каком были "сохранены" перед уничтожением, поэтому вы не сможете уничтожить свою броню, чтобы восстановить её. **Требуется 2 Слота для Оборудования.**	100eb (Премиум)
ДНК Замок	Кибердека с ДНК Замком, может блокироваться и разблокироваться с помощью отпечатка пальца, радужной оболочки, капли крови или любого другого биометрического метода, по желанию. Метод зависит от модели ДНК Замка. К заблокированной Кибердеке невозможно получить доступ без биометрического ключа. Ну или пройти проверку Электроника/Безопасность СЛ17. **Требуется 2 Слота для Оборудования.**	100eb (Премиум)
Закалённая схема	Кибердеку с Закаленной Схемой, нельзя временно вывести из строя или уничтожить ЭМИ Эффектами, например импульсом СВЧ Пистолета или Эффектами от Программ (кроме Чёрного ЛЬДА).	100eb (Премиум)
Теплоизоляция Проводки	Кибердека с Теплоизоляцией Проводки, не может загореться и поджечь одежду пользователя из-за Эффекта Программы.	100eb (Премиум)
КРАШ Барьер	На Кибердеку с КРЭШ Барьером, не действуют Эффекты Программ, которые заставляют Нетраннера Отключится. **Требуется 2 Слота для Оборудования.**	100eb (Премиум)
Увеличение радиуса	Кибердека с Увеличенным радиусом может подключаться к точке доступа на расстоянии до 8 метров.	100eb (Премиум)

ЗАНИМАЕМСЯ НЕТРАНОМ

Это становится понятней, если Думать о Нетраннинге, как о Лифте.

Каждый этаже Архитектуры СЕТИ это уровень, на котором, как только открываются «двери», вас что-то поджидает. Это может быть Программа, Чёрный ЛЁД, другой Нетраннер, Файл, Управляющий Узел и т. д.

Каждый ход вы можете преодолевать любое количество этажей в Архитектуре, при условии, что Пароли или другие сетевое препятствия, не блокируют ваш путь. **Вы не можете пропускать ни одного этажа.** У вас всё ещё ограниченное количество Сетевых Действий за ход. То, как вы их используете, говорит многое о том насколько вы рисковые и о вашем стиле Нетраннинга.

Вы должны открывать каждую "дверь" по порядку... и за многими из них скрывается Черный ЛЁД, который попытается немедленно напасть, если вы не достаточно быстры. Он встаёт на вершину в *Очереди Инициативы*, даже если вы были быстрее. **Как далеко вы можете зайти?** Будете ли вы продвигаться медленно, сражаясь с каждым Чёрным ЛЬДОМ при встрече, или вы будете каждый раз бездумно Ускользать, несмотря на опасности, которые поджидают тебя за каждой новой дверью, уклоняясь от атак всего Чёрного ЛЬДА, который встанет у вас на пути, и в итоге своим последним Сетевым Действием безопасно Отключитесь, так и не дав активированному Чёрному ЛЬДУ совершить свой Ход.

▶ Пример Архитектуры СЕТи

Этаж	По ту сторону "Двери"	СЛ
1	Файл	(Опознание СЛ6)
2	Пароль	(Бэкдор СЛ8)
3	Управляющий Узел (Камеры)	(Управление СЛ10)
4	Пароль	(Бэкдор СЛ8)
5	Аспид	НЕТ
6	Управляющий Узел (Дверь Безопасности)	(Управление СЛ10)
7	Адская Гончая	НЕТ

СОЗДАНИЕ АРХИТЕКТУРЫ СЕТИ

Пошаговая инструкция для Мастеров

Создать Архитектуру СЕТИ для вашего Игрока Нетраннера очень просто. При необходимости её можно генерировать на лету, но, скорее всего, вы захотите сделать её заранее. Как только вы определитесь с **Рейтингом Сложности Архитектуры СЕТи**, который соответствует тому, что игрок ищет, остальное будет так же просто, как 1, 2, 3.

Примечание к Архитектурам

Многие электронные устройства вне Архитектуры СЕТИ, потому что они аналоговые, например тостеры, либо потому что полностью работают на городской сети "СитиНет" и картах памяти, как это делают Агенты и Видеокамеры. Эти типы электронных устройств можно взломать используя Навык "Электроника/Безопасность", но поскольку они не подключены к Архитектуре СЕТИ, их нельзя взломать ролевой способностью Интерфейс. Именно поэтому многие Нетраннеры хорошо владеют Навыком "Электроника/Безопасность", чтобы дополнить свой Нетраннинг. По этой же причине с помощью Интерфейса нельзя взламывать Киберимпланты, для их взлома используется навык «Кибертехника».

ГМы должны учитывать тип деятельности, создаваемой Архитектуры. Если всё что требуется от Архитектуры СЕТИ — это несколько обычных Управляющих Узлов и Бес для работы со звуком и освещением в ночном клубе, то безопасность может не быть в приоритете. Как и в реальном мире, люди в Киберпанке строят архитектуры, исходя из своего бюджета и обеспечение того, что необходимо для эффективного выполнения их задач.

Шаг 0: Рейтинг Сложности

В зависимости от того, насколько сложная создаваемая вами Архитектура СЕТИ, её защита будет пропорционально сложной. Контролируя Рейтинг Сложности, вы можете быть уверены, что ваша Архитектура СЕТИ станет достойным испытанием для Нетраннера (давая ему шанс на победу), не убивая его. Начать советуем со Стандартного Рейтинга Сложности.

	Базовая Сложность	Обычная Сложность	Необычная Сложность	Продвинутая Сложность
Сложность Паролей/Файлов/Упр.Узлов	СЛ6	СЛ8	СЛ10	СЛ12
Интерфейс Нетраннера с шансом на победу	2	4	6	8
Интерфейс Нетраннера, который вероятно умрёт не достигнув последнего этажа	НЕТ	2 или меньше	4 или меньше	6 или меньше

Шаг 1: Сформируйте Архитектуру

Брось 3d6. Это общее количество этажей, которое будет иметь Архитектура. Бросте 1d10. Если выпало 7 или больше, то в Архитектуре есть ответвление. Бросьте d10 еще раз, чтобы узнать, есть ли еще одно ответвление. Если нет, остановитесь. Разделите общее количество этажей между основной ветвью и ветвями, которые у тебя выпали, как захотите. **Архитектура СЕТИ может разветвляться, только после второго этажа основной ветки.** Убедись, что в Архитектуре есть самая длинная ветвь, чтобы в Архитектуре СЕТИ было определенное "дно", где Нетраннер сможет оставить Вирус.

Шаг 2: Наполните Архитектуру

Взгляните на таблицу со значениями Сложности Архитектуры СЕТИ, чуть выше, и решите, какой Рейтинг Сложности Архитектуры СЕТИ вам подходит. **Помните про Ранг Интерфейса Персонажа вашего Игрока.** Начните с самого верхнего этажа Архитектуры и спускайтесь вниз. Для первых двух этажей в Архитектуре СЕТИ, сделайте бросок по таблице ниже “Лобби”, чтобы определить, что можно найти на этих этажах, **перебрасывайте повторяющиеся Программы и Пароли**. Продолжайте двигаться вниз. Для остальных этажей Архитектуры СЕТИ, сделайте бросок по таблице “Остальные Этажи”, соответствующей рейтингу сложности, который вы присвоили Архитектуре, для определения, что можно найти на этих этажах, **перебрасывайте повторяющиеся Программы и Пароли**.

Следуйте принципу: Чем глубже в Архитектуру СЕТИ погружается Нетраннер, тем больше шансов, что он найдёт ценные Файлы или полезные Управляющие Узлы.

Шаг 3: Адаптируйте Архитектуру к окружающему миру

Убедитесь, что для каждого Файла или Управляющего Узла в созданной вами Архитектуре, есть логичное обоснование существования в Мясном Пространстве, где установлена Архитектура. Файлы или Управляющие Узлы — это “сокровища” Нетраннинга, поэтому важно сделать их влияние на игровой процесс и мир реальным, имеющим смысл с учетом места, в котором они находятся. Кто-то важный в здании, скорее всего, будет знать Пароли для Архитектуры. Конечно, он не будет делиться этой информацией открыто. Управляющий Узел не обязательно должен быть полностью ориентирован на бой. **Камеры, разбрызгиватели, сирены, конвейерные ленты сборочных линий, видеодисплеи, клапаны управления хлорированием, дверные замки с электронным управлением, массажные кресла, автоматы с газировкой, кондиционеры и питч-машины для бейсбола — все это также отличные Управляющие Узлы.**

Если в Архитектуре есть Управляющие Узлы, решите, для чего они нужны и присутствует ли Демон, чтобы ими управлять. Любая Мобильная Защита требует присутствия Демона для управления ею. Постарайтесь вписать Демона в его местоположение. Если сомневаетесь Бесы — обычное дело. Архитектура СЕТИ местного кинотеатра, явно не управляется Балроном, если только он что-то не скрывает.

В целях приведения Архитектуры в соответствие с ее расположением в Мясном Пространстве, не стесняйтесь заменить любую созданную программу другой программой той же стоимости и смело меняйте местами все этажи, которые вы сгенерировали в СЕТи. Или, вместо того, чтобы делать броски, на втором этапе, выберите те, которые вы хотите, для более индивидуального подхода, не нарушая баланс игры. В редких случаях можно даже выбрать этаж для Архитектуры, с Рейтингом Сложности выше, чем тот, который вы уже выбрали, чтобы создать этакий "Этаж Босс".

Архитектура СЕТИ: Два первых этажа (Лобби)

Бросок	Этаж Лобби
1	Файл СЛ6
2	Пароль СЛ6
3	Пароль СЛ8
4	Скунс
5	Висп
6	Убийца

Архитектура СЕТИ: Все Остальные Этажи

Бросок (3d6)	Базовый Этаж	Обычный Этаж	Необычный Этаж	Продвинутый Этаж
3	Адская Гончая	Адская Гончая x2	Кракен	Адская Гончая x3
4	Саблезуб	Адская гончая, Убийца	Адская гончая, Скорпион	Аспид x2
5	Ворон x2	Скунс x2	Адская Гончая, Убийца	Адская гончая, Лич
6	Адская Гончая	Саблезуб	Ворон x2	Висп x3
7	Висп	Скорпион	Саблезуб	Адская гончая, Саблезуб
8	Ворон	Адская Гончая	Адская Гончая	Кракен
9	**Пароль СЛ6**	**Пароль СЛ8**	**Пароль СЛ10**	**Пароль СЛ12**
10	**Файл СЛ6**	**Файл СЛ8**	**Файл СЛ10**	**Файл СЛ12**
11	**Управляющий узел СЛ6**	**Управляющий узел СЛ8**	**Управляющий узел СЛ10**	**Управляющий узел СЛ12**
12	**Пароль СЛ6**	**Пароль СЛ8**	**Пароль СЛ10**	**Пароль СЛ12**
13	Скунс	Аспид	Убийца	Гигант
14	Аспид	Убийца	Лич	Дракон
15	Скорпион	Лич	Дракон	Убийца, Скорпион
16	Убийца, Скунс	Аспид	Ворон, Аспид	Кракен
17	Висп x3	Ворон x3	Дракон, Висп	Ворон, Висп, Адская гончаяя
18	Лич	Лич, Ворон	Великан	Дракон x2

ДЕМОНЫ И ЗАЩИТА

Инструментарий для Геймастеров

Один из способов разнообразить Архитектуру СЕТИ — наполнить ее Защитой. Возможно, вы захотите установить Демона в Архитектуру, чтобы управлять ими.

Демоны

В Красное время то ,что мы называем "Демонами", в действительности очень специ-фическая разновидность ИИ Систем Чёрного ЛЬДА. Они не относятся к Истинным Искинам довоенного времени, которые были ограждены после разрушений, причиненных ими во время 4-й Корпоративной Войны.

Эти "Демоны" предназначены для нападения на цели, находящиеся в Мясном Пространстве, например, группа сопровождающая Нетраннера, используя Упр. Узлы, например для Дронов и Турелей.

У Демонов есть **Интерфейс** и **Боевой Номер**. Этот Боевой Номер, сочетает в себе их СТАТ и Навыки. К этому Боевому Номеру добавляется d10 для атаки и защиты с помощью дронов, турелей и т.д., которыми они Управляют. **Они не могут запускать Программы или Чёрный ЛЁД.**

Благодаря своему Интерфейсу Демоны имеют доступ только к 2 Функциям Нетраннера, с помощью которых они могут использовать свои Сетевые Действия: Разряд (для самозащиты) и Управление (для управления Управляющими Узлами). **Даже если им управляет Демон, каждый Управляющий Узел может быть активирован только один раз за ход. Как и Нетраннеры, Демоны могут Управлять несколькими Управляющими Узлами.** Вот *почему* Арасака устанавливает несколько турелей.

Демон постоянно осведомлен о всей своей Архитектуре, это означает, что ему не мешают Пароли, он всегда знает о присутствии любого Нетраннера и автоматически побеждает в любом соревнование на Скорость у Программ.

Поэтому у Демонов нет показателей СКО и ВСП. Из-за чего вы не можете Ускользнуть от Демона, и Демон не сможет бесплатно ударить вас, когда обнаружит. Также у Демонов нет ЗАЩ, и они защищаются, как и Нетраннеры, складывая Интерфейс + 1d10.

Демон встаёт в начало Очереди Инициативы, когда замечает нарушителя с помощью одной из своих Камер Наблюдения или когда Нетраннер входит в его Архитектуру. В свой Ход Демоны отдают приоритет действию триггеров в Упр. Узле, используя свои СЕТ-действия, а оставшимися СЕТ-действиями делают Разряд вражескому Нетраннеру.

Самое большое ограничение Демона — это его специфический, не волевой "интеллект". Демоны скорее похожи на ИИ, используемый в видеоиграх. У них есть "триггеры", которые предопределяют их действия..

Например, Демон, управляющий турелью, знает, что нужно атаковать любого, кто войдет в конкретную комнату без конкретной ID-карты. Это все, что его волнует. Если ID-карту менеджера по маркетингу подменят на карту с неверным номером, Демон отнесётся к нему, как к любому другому нарушителю.

▶ Демоны

Имя	REZ	Интерфейс	СЕТ-Действий	Боевой Номер
Бес	15	3	2	14
Иконка: Мелкая Оранжевая сфера с красными рожками.				
Ифрит	25	4	3	14
Иконка: Высокий, крепкий негр, одетый в элегантный смокинг с феской на голове и кинжалом в руке.				
Балрон	30	7	4	14
Иконка: Огромный монстр в футуристической черной броне, покрытой светящимися зелеными щупальцами.				

Чтение Таблиц Защиты

Тип: Название Защиты.

Описание: Описание Защиты. Некоторые из них предложат ряд различных вариантов для ГМ на выбор при построении защиты. Сложность взлома Защиты с помощью “Электроника/ Безопасность” (и количество времени, которое это займет) также находится здесь.

Триггер по умолчанию: Самый распрост-раненный способ активировать Защиту. ГМы могут свободно модифицировать его под свои нужды.

Информация: Здесь можно найти дополнительные примечания. Это может быть СКО для Мобильной Защиты, Боевой Номер для Стационарной Защиты, радиус действия, ПЗ, Проверка Восприятия, необходимая для обнаружения Ловушки, и любая информация о СКА.

Активная Защита

Активная Защита — это небольшие роботы, способные самостоятельно действовать в рамках определенной зоны. Как и автономные транспортные средства, они могут следовать за целью на большие расстояния, обычно до периметра защищаемого объекта, например, здания или границы огороженной/закрытой территории. **Чтобы быть в рабочем состоянии, ими должен управлять в Нетраннер или Демон контролирующий в Архитектуре их Упр. Узел.**

Когда Активная Защита не под контролем, она уязвима для взлома с помощью Навыка "Электроника/Безопасность". После взлома Активной Защитой можно управлять удалённо в радиусе 6 метров от одной из точек доступа Архитектуры СЕТи с помощью Агента, используя Действие, точно так же, как Нетраннер использует Функцию Интерфейса — Управление.

При управлении Нетраннером все атаки и защиты осуществляются с использованием собственных Навыков Раннера, как если бы он сам стрелял из оружия в руках и уклонялся собственным телом.

Тип	Описание	Триггер по умолчанию	Инфо
Рой Беспилотников	Крошечные дроны размером с мошку с режущими поверхностями из нанопроволоки. Расценивайте Рой, как единое целое, с Оч.Тяж. Оружием Ближнего Боя. **СЛ 17 Электроника/Безопасность, 5 мин до взлома.**	Цель входит в зону, не имея соответствующего пропуска или бейджа.	8 СКО • 15ПЗ Периметр Охраняемой Территории
Боевые Наземные Дроны	Бывают в разных вариантах: вращающийся шар, гусеничные, колесные или как змеи. Дроны оснащены 2 устройствами на выбор: • Очень тяжелый Пистолет с 8 Бронебойными Пулями • Пистолет-пулемёт с 30 Патронами • Камера Видеонаблюдения **СЛ 21 Электроника/Безопасность, 5 мин до взлома.**	Цель входит в зону, не имея соответствующего пропуска или бейджа.	4 СКО • 30ПЗ Периметр Охраняемой Территории
Большой Летающий Дрон	Большие Беспилотники оснащены 2 устройствами на выбор: • Дартган с 8 Отравленными Стрелами • Очень тяжелый Пистолет с 8 Бронебойными Пулями • Камера Видеонаблюдения **СЛ 21 Электроника/Безопасность, 5 мин до взлома.**	Цель входит в зону, не имея соответствующего пропуска или бейджа.	6 СКО • 20ПЗ Периметр Охраняемой Территории
Маленький Летающий Дрон	Миниатюрные Беспилотники оснащены 1 устройством на выбор: • Дартган с 8 Отравленными Стрелами • Очень тяжелый Пистолет с 8 Бронебойными Пулями • Камера Видеонаблюдения **СЛ17 Электроника/Безопасность, 5 мин до взлома.**	Цель входит в зону, не имея соответствующего пропуска или бейджа.	6 СКО • 15ПЗ Периметр Охраняемой Территории
Дрон Паук	Дрон Паук может быть оснащены 2 устройствами на выбор: • Гранатомет с 2 Слезоточивыми Гранатами • Очень Тяжёлым Оружием Ближнего Боя • Тяжёлым Пистолет-пулемётом с 40 Патронами • Камера Видеонаблюдения **СЛ 21 Электроника/Безопасность, 5 мин до взлома.**	Цель входит в зону, не имея соответствующего пропуска или бейджа.	4 СКО • 40ПЗ Периметр Охраняемой Территории

Стационарная Защита

Стационарные системы защиты — это системы, которые неподвижны и ограничены пространством или областью. Они считаются "активными" системами защиты, поскольку их использование требует набора заранее определенных условий, которые приводят к атаке. Каждая из них подключена к собственному узлу управления в СЕТи. В отличие от активной защиты, для управления стационарной защитой не требуется демон или Нетраннер. Если они действуют сами по себе, без контроля Демона, они используют свое Боевой Номер, которое объединяет для них СТАТ и Навык, к которому вы добавляете 1d10. Стационарники не могут уклоняться от атак, потому что они неподвижны.
Когда стационарная защита не контролируется, она уязвима для противодействия с помощью навыка Электроника/Безопасность. После противодействия размещенная защита может управляться дистанционно в пределах 6 м от одной из точек доступа архитектуры СЕТи с помощью агента, использующего действие так же, как Нетраннер использует свою способность интерфейса Управление. Если она управляется Нетраннером, все атаки производятся с использованием собственных навыков Нетраннера, как если бы он стрелял из своего собственного оружия.

Тип	Описание	Триггер по умолчанию	Инфо
Автоматический Кровавый Рой	Автоматическое оружие рассеивает красный туман, состоящий из роя нанитов в помещении. При вдыхании наниты атакуют жертву изнутри, превращая гемоглобин в ее крови в сгустки. Все, что фильтрует газовые атаки, блокирует Автоматизированный Кровавый Рой. Каждый человек в пределах зоны должен успешно пройти проверку на СЛ15 "Сопротивление пыткам/наркотикам". Кто не справился, получает 3d6 урона непосредственно к своим ПЗ. Их броня не разрушается. **СЛ21 Электроника/Безопасность, 5 мин до взлома.**	Цель входит в помещение, не имея соответствующего пропуска или бейджа.	Разовая атака по всем целям Периметр Охраняемой Территории
Автоматическое Оружие Ближнего Боя	Автоматическое Очень Тяжёлое Оружие Ближнего Боя, обычно атакующее из угла комнаты. Часто это что-то, по типу гидроабразивного резака или катушки Мономолекулярной проволоки. **СЛ17 Электроника/Безопасность, 5 мин до взлома.**	Цель входит в помещение, не имея соответствующего пропуска или бейджа. Турель будет стрелять, пока цель не будет убита, пока не покинет защищаемый периметр или пока не предъявит соответствующий пропуск.	Боевой номер 14 25ПЗ Периметр Охраняемой Территории
Автоматическая Турель	Это автоматическое оружие, для наилучшего обзора обычно устанавливается в потолок. Большинство Оружия Дальнего Боя можно установить на Турель, но чаще устанавливают что то одно из этого: • Штурмовая Винтовка с 25 Патронами • Огнемет с 4 Зажигательными боеприпасами • Дартган с 8 Отравленными Стрелами • Очень тяжелый Пистолет с 8 Бронебойными Пулями • Тяжёлый Пистолет-пулемёто с 40 Патронами **СЛ17 Электроника/Безопасность, 5 мин до взлома.**	Цель входит в помещение, не имея соответствующего пропуска или бейджа. Турель будет стрелять, пока цель не будет убита, пока не покинет защищаемый периметр или пока не предъявит соответствующий пропуск.	Боевой номер 14 25ПЗ Периметр Охраняемой Территории

Ловушки в Окружающей Среде

Ловушки — это системы, которые встроены в определенную часть повседневного окружения. Обычно они располагаются на ограниченном пространстве, например, в коридоре, комнате или относительно небольшом огороженном/закрытом пространстве. Многие из них являются частью конструкции пола, стен или потолка, либо имеют излучатели/проекторы, встроенные в эти пространства. Каждая

ловушка подключена к собственному Управляющему Узлу в Архитектуре СЕТИ. Все Ловушки автоматические и, даже когда ими управляет Демон или Нетраннер, их можно только включить или выключить, активируются они только по своему триггеру. Если Демона нет, кто то должен перед уходом включать Электрический Пол на ночь.

Если ловушка не под контролем, она уязвима для взлома с помощью Навыка Электроника/Безопасность. После взлома Ловушкой можно управлять удалённо в радиусе 6 метров от одной из точек доступа Архитектуры СЕТИ с помощью Агента, используя Действие, точно так же, как Нетраннер использует Функцию Интерфейса - Управление.

Тип	Описание	Триггер по умолчанию	Инфо
Камеры Видеонаблюдения	Эти камеры могут видеть при Слабом Освещении, в ИК и УФ диапазонах и передавать изображение для принятия мер демоном или сотрудниками службы безопасности. **СЛ9 Электроника/Безопасность, 1 мин до взлома.**	Цель входит в помещение.	5ПЗ Внимательность СЛ 17 чтобы заметить её. Может увидеть всю комнату или коридор
Липкий Коврик	Сеть нанопроводов, скрытых в обычном на первый взгляд ковре. Когда их активируют, провода вытягиваются и обвивают ноги жертвы, уменьшая СКО на 1d6 пока с них не сойдут или не уничтожат их. **СЛ13 Электроника/Безопасность, 1 мин до взлома**	Цель наступает на ковер.	20ПЗ Внимательность СЛ 17 чтобы заметить 1 СКА Периметр Охраняемой Территории
Электрический пол	Вмонтированная в пол сетка, при активации наносит 6d6 урона электрическим разрядом в тело, броня поглощает урон, но не повреждается. Пока цель находится на этом участке, в конце каждого хода повторно получает урон электрическим разрядом. **СЛ13 Электроника/Безопасность, 1 мин до взлома.**	Цель наступает на участок сетки.	20ПЗ Внимательность СЛ 17 чтобы заметить Периметр Охраняемой Территории
Лазерная Сетка	С потолка и стен проецируется лазерная сетка. Рассматривайте касание одного из лазеров как удар по телу Очень Тяжёлым Оружием Ближнего Боя. Если с помощью Навыка "Внимательность", вы заметили сетку, то с помощью Навыка "Акробатика", можно попробовать пройти через неё (СЛ17), при провале, вы задеваете луч. **СЛ17 Электроника/Безопасность, 5 мин до взлома.**	Цель вошла в Охраняемую Зону или передвинулась на 2 метра в пределах Охраняемой Зоны.	Внимательность СЛ 17 чтобы заметить Периметр Охраняемой Территории
Нажимной пол	Часть этого пола имеет противовес, чтобы сбросить цель в яму-ловушку под полом. Цели могут попытаться спастись от падения с помощью проверки атлетики СЛ15. Проверка не требуется, если у цели легко доступна рукохват или пистолет-крюк. На дне ямы может быть сетка из нанопроволоки или шипов, наносящих 6d6 повреждений телу цели, которые уменьшаются броней. **СЛ13 Электроника/Безопасность, 1 мин до взлома.**	Цель наступила на срабатывающий механизм	Внимательность СЛ 17 чтобы заметить Периметр Охраняемой Территории
Слизь	Это серия распылителей, которые при срабатывании выпускают густую слизь вокруг ступней и ног цели, уменьшая их СКО на 2d6 до тех пор, пока слизь не будет уничтожена или цели иным образом не покинут Защищенную зону. **СЛ13 Электроника/Безопасность, 5 мин до взлома.**	Цель вошла в зону распыления.	10ПЗ Восприятие СЛ 17 чтобы заметить 1 СКА Периметр Охраняемой Территории
Пронзающий Потолок/ Стена	Стальные стержни, которые падают в виде решетки с потолка или из стены, сокрушая цели под/между ними, наносят 6d6 урона по телу, который уменьшается броней. **СЛ13 Электроника/Безопасность, 5 мин до взлома.**	Цель вошла в область сетки.	20ПЗ Внимательность СЛ 17 чтобы заметить 1 СКА Периметр Охраняемой Территории

Тип	Описание	Триггер по умолчанию	Инфо
Скользкий пол	Это серия распылителей, которые при срабатывании распыляют сверхгладкую жидкость на пол в области. Любой, кто совершает Действие Движения в этой области, должен преуспеть в проверке Атлетики СЛ15 или упасть. **СЛ13 Электроника/Безопасность, 1 мин до взлома.**	Цель вошла в зону действия	10ПЗ Внимательность СЛ 17 чтобы заметить Периметр Охраняемой Территории
Останавливающие панели	Это панели, встроенные в стены и выполненные в виде картин или досок. При срабатывании они производят ошеломляющий светошумовой взрыв. Любой, попавший в зону действия, должен пройти проверку сопротивления пыткам/наркотикам СЛ 15, иначе в течение минуты он получит критические травмы глаз и слуха. Бонусный урон от этих критических травм отсутствует. **СЛ13 Электроника/Безопасность, 1 мин до взлома.**	Цель входит в радиус 2 м от панели. Площадь действия 10 м на 10 м в центре которой панель.	5ПЗ Внимательность СЛ 17 чтобы заметить Периметр Охраняемой Территории
Зона с Усыпляющим Газом	При срабатывании все отверстия в помещении герметично закрываются. Поместите ловушку в начало очереди инициативы. В ход ловушки все в клетке должны попытаться пройти проверку сопротивления пыткам/наркотикам СЛ13. Любой, кто проваливает проверку, теперь находится без сознания, но только до тех пор, пока он не будет разбужен полученным уроном или кем-то другим, использующим свое Действие, чтобы разбудить его. Ловушку можно сломать, уменьшив ее ПЗ до 0 до того, как все потеряют сознание, или обезвредив ее другими способами. **СЛ13 Электроника/Безопасность, 1 мин до взлома.**	Цель вошла в закрытую зону распыления.	60ПЗ Внимательность СЛ 17 чтобы заметить Периметр Охраняемой Территории

BY ADRIAN MARC

БЕЗОПАСНОСТЬ ДОМА В 2045

Дорогие решения по обеспечению безопасности предназначены не только для корпораций, но и для тех немногих, кто может себе их позволить. Если вам нужна автоматическая защита дома, посмотрите в свой кошелек и загляните в местный "Ночной Рынок". Все начинается с покупки собственной Архитектуры СЕТи.

Покупка Архитектуры СЕТи

Архитектура СЕТи обойдется вам достаточно дорого. Чем больше этажей, тем дороже цена за этаж. Кроме того, длина СЕТевой архитектуры определяет, является ли сервер, на котором она расположена, переносным (размером рюкзак) или нет, и определяет максимальное количество узлов управления (продаются отдельно), которые вы можете установить в ней. Выбирайте с умом, потому что после покупки вы не сможете увеличить количество этажей в СЕТи. Архитектуры СЕТи можно приобрести только на Ночном рынке, где продается персональная электроника, под управлением Фиксера 4 ранга или выше.

Количество Этажей	Максимум Управляющих Узлов	Переносной?	Цена за Этаж
3 – 6	2	ДА	1,000eb (О. дорогое)
7 – 12	3	НЕТ	5,000eb (Роскошь)
13 – 18	НЕТ	НЕТ	10,000eb (Супер Роскошь)

Добавляем Пароли, Управляющие Узлы и Файлы

Как только у вас появится Архитектура СЕТи, вы захотите наполнить её. Пароли, Управляющие Узлы и Файлы — всё это заполняет этажи в твоём новом детище и имеет цену, основанную на том, насколько трудно будет Нетраннеру их взломать. Архитектуры СЕТИ можно приобрести только на Ночном Рынке, где продается Личная Электроника, и только через Фиксера 4 Ранга или выше.

СЛ взлома архитектуры	Цена
СЛ6	500eb (Дорогое)
СЛ8	1,000eb (О. дорогое)
СЛ10	5,000eb (Роскошь)
СЛ12	10,000eb (Супер Роскошь)

Какая безопасность мне нужна?

Ни одна архитектура не застрахована от неожиданного проникновения взломщиков. Все, что вы устанавливаете для защиты, может быть обращено против вас достаточно опытным Нетраннером или Техником. Просто имейте в виду.

Иногда тонкая защита может быть выгодна. Возможно, стоит вложить средства в узлы управления для работы камер и сигнализации, а также в файл для хранения видеозаписей, который будет защищать какой-нибудь мерзкий черный Лёд.

Если вам нужно донести до взломщиков посыл, сосредоточьтесь на системе безопасности, которая убивает. Купите столько коротких сетевых архитектур, сколько сможет достать ваш фиксер, и заполните их до отвала контрольными узлами по две автоматических турели в каждом. Воспользуйтесь связями своего фиксера, чтобы достать несколько хороших ракетных установок и причудливых ракет для оснащения ваших сверкающих машин смерти. Нетраннер не сможет ничего сделать, если не подберётся достаточно близко. Сделайте так, чтобы они умерли на этапе попыток.

Демоны и Чёрный ЛЁД

ДАТА

Больше информации о Ночных Рынках можно найти на СТР 337

Теперь, когда вам есть что защищать, вы можете заполнить свою СЕТь Черным ЛьДОМ. Для этого необходимо купить каждую Программу, которую вы захотите, разместить по своему желанию на этажах твоей Архитектуры. Чёрный ЛЁД для СЕТи, стоит так же, как и для Кибердеки. Если хотите разместить 2 Чёрных Льда на одном этаже, вы платите двойную цену за каждую Программу, которую размещаете на этом этаже. Если — 3 Чёрного ЛьДА на одном этаже, то платите тройную цену за каждую Программу на этаже. Демоны — особенные их нельзя размещать 2 или 3. Можно иметь только одного Демона на шесть этажей в Архитектуре. Цены на них в таблице ниже. Все Программы, предназначенные для СЕТи, можно приобрести только на Ночном Рынке, где продается Личная Электроника, и только через Фиксера 4 Ранга или выше.

Demon	Цена
Бес	1,000eb (О. дорогое)
Ифрит	5,000eb (Роскошь)
Балрон	10,000eb (Супер Роскошь)

Защита и Управляющие Узлы

Чтобы усилить защиту дома, вы можете подключить каждый из узлов управления к защите. Если вы предпочитаете подключить узлы к чему-то другому, спросите у ГМ. Вашей защите нужно как-то отличать друга от врага. Вам также может понадобиться демон, который будет управлять узлами, если вы не хотите делать это вручную.

Защитные устройства стоят по отдельности, исходя из сложности противодействия им с помощью навыка Электроника/Безопасность. Их можно купить только на Ночном рынке, где продается персональная электроника, под управлением фиксера 4 ранга или выше (список защитных устройств см. на **стр. 212**).

СЛ "Электроника/ Безопасность"	Цена
СЛ9	500eb (Дорогое)
СЛ13	1,000eb (О. дорогое)
СЛ17	5,000eb (Роскошь)
СЛ21	10,000eb (Супер Роскошь)

Пример Безопасности для Дома

На прошлой неделе кто-то проник на склад ТЛБ ЛТД, поэтому компания решает повысить уровень безопасности. Они начинают с **4х-Этажной Архитектуры** СЕТИ (1000eb за этаж/4000eb). На Первом этаже они устанавливают **Адскую Гончую** (1000eb) и **Убийцу** (1000eb). Каждый стоит вдвое дороже, потому что их два на одном этаже. На втором Этаже они устанавливают **Пароль** с СЛ8 (1,000eb). Этаж 3 получает еще одну **Адскую Гончую** (500eb, потому что это единственный Черный ЛЁД на этаже), а на последнем этаже находится **Упр. Узел** СЛ8 (1,000eb), который управляет **Автоматической Турелью** (5,000eb). Итого, новая система безопасности обошлась в 13,500eb.

▶ Архитектура СЕТИ ТЛБ ЛТД

Этаж	По ту сторону "Двери"	СЛ
1	Hellhound, Killer	N/A
2	Password	(Backdoor DV8)
3	Hellhound	N/A
4	Control Node (Automated Turret)	(Control DV8)

BY ADRIAN MARC

TRAUMA TEAM

ПОТОМУ ЧТО ВАС БУДУТ ПОЛИВАТЬ ПУЛЯМИ. НЕ ИЗ ВЕДРА.

В Темном будущем вас будут стрелять. Очень много. В этом разделе рассказываем как вы лечитесь после перестрелок. Термин "Trauma Team" относится к специализированному медицинскому отряду, который эвакуирует клиентов, получивших ранения или иным образом выведенных из строя.

Что делать, когда персонаж умирает?

Что делать ГМу, когда один из персонажей умер? Вот несколько способов справиться с этим:

Подготовьтесь к худшему: *В самом начале кампании попросите игроков сделать альтернативного персонажа, который подхватит факел в случае падения оригинала. Это может быть родственник, близкий друг или даже старый любовник. Удобно, если он знал погибшего персонажа и сможет влиться в команду с минимальными потерями.*

Ожидайте конца: *Другой способ - психологически подготовить игроков к смерти. Это то, что Майк называет "самураи не боятся смерти". **Cyberpunk**, во всех его воплощениях, имеет репутацию смертельно опасной ролевой игры (есть даже шуточные мультфильмы об этом). Поэтому с самого начала настраивайте игроков на внезапную и жестокую смерть. Продайте идею, что когда они уйдут, они уйдут как герои в сиянии славы. И когда это произойдет, сделайте все возможное, чтобы эта смерть стала событием, которое все за столом будут помнить и обсуждать несколько дней.*

Состояния Ранения

По мере получения урона, Здоровье пересекает порог Ранения, в конечном итоге вы получите ранение, которое ухудшит вашу производительность. Каждый последующий шаг по шкале Ранений заменяет эффект предыдущего Ранения.

Тяжесть вашего Ранения определяется по оставшемуся у ас Здоровью.

Тяжесть Ранения	Предел	Эффект Ранения	СЛ Стабилизации
Лёгкое Ранение	ПЗ меньше, чем полные	Нет	СЛ10
Тяжелое Ранение	Менее половины ПЗ (окр. вверх)	-2 ко всем Действиям	СЛ13
Смертельное Ранение	Менее 1 ПЗ	-4 ко всем Действиям -6 к СКО (Минимум 1) В начале каждого своего хода должен пройти Спасбросок. Смертельно Раненый Персонаж получает **Критическое Повреждение** каждый раз когда он получает Урон любой атакой. Также, штраф **Спасброска** увеличивается на 1	СЛ15 чтобы восстановиться до 1 ПЗ, и потеря сознание (отключается на 1 минуту)
Мёртв	Провал одного Спасброска	Смерть	Никогда не вернётся

Критические Повреждения

Каждый раз, когда на двух или более кубиках, брошенных на Урон от Ближней или Дальней атаки, выпадает 6, вы наносите Критическое Повреждение!

Бросайте 2d6 на соответствующую таблицу критических повреждений, пока не получите критическое повреждение, которого еще нет у цели. Если вы не использовали прицельный выстрел в голову, бросайте проверку по таблице критических ранений тела.

Все критические ранения вызывают эффект ужасного ранения и наносят 5 бонусных повреждений непосредственно к пунктам здоровья цели. Бонусный урон не разрушает броню и не зависит от места попадания.

Критические повреждения и их бонусный урон наносятся независимо от того, прошла ли часть урона атаки через ОС цели.

Критические повреждения Тела

2d6	Травма	Эффект от повреждения	Первая помощь	Лечение
2	Оторванная Рука	Лишился руки. Всё что держали этой рукой, теперь на земле. **Штраф Спасброска увеличивается на 1.**	НЕТ	Хирургия СЛ17
3	Оторванное Запястье	Лишился запястья. Всё что держали этой рукой, теперь на земле. **Штраф СпасБросока увеличивается на 1.**	НЕТ	Хирургия СЛ17
4	Разрыв легкого	-2 к СКО (Минимум 1) **Штраф Спасброска увеличивается на 1.**	Парамедик СЛ15	Хирургия СЛ15
5	Перелом рёбер	В конце каждого хода, в котором вы передвигись пешком более 4 метров, вы получаете Бонусный Урон по ПЗ от этого повреждения.	Парамедик СЛ13	Парамедик СЛ15 или Хирургия СЛ13
6	Перелом Руки	Сломаной рукой нельзя пользоваться. Всё что держали этой рукой, теперь на земле.	Парамедик СЛ13	Парамедик СЛ15 или Хирургия СЛ13
7	Инородное Тело	В конце каждого хода, в котором вы передвигись пешком более 4 метров, вы получаете Бонусный Урон по ПЗ от этого повреждения.	Первая Помощь или Парамедик СЛ13	Быстрая Помощь устраняет Эффект от повреждения
8	Перелом Ноги	-4 к СКО (Минимум 1)	Парамедик СЛ13	Парамедик СЛ15 или Хирургия СЛ13
9	Разрыв Мышцы	-2 к Ближним Атакам	Первая Помощь или Парамедик СЛ13	Быстрая Помощь устраняет Эффект от повреждения
10	Травма Позвоночника	В свой следующий ваш ход вы можете только Перемещаться. **Штраф Спасброска увеличивается на 1.**	Парамедик СЛ15	Хирургия СЛ15
11	Раздробленные Пальцы	-4 ко всем Действиям связанным с этой рукой.	Парамедик СЛ13	Хирургия СЛ15
12	Оторванная Нога	Лишились ноги. -6 к СКО (Минимум 1). Вы не можете Уклоняться от атак. **Штраф Спасброска увеличивается на 1.**	НЕТ	Хирургия СЛ15

Критические повреждения головы

2d6	Травма	Эффект от повреждения	Первая помощь	Лечение
2	Потеря Глаза	Лишились глаза. -4 к дальним атакам и Проверкам Восприятия, использующим зрение. **Штраф Спасброска увеличивается на 1.**	НЕТ	Хирургия СЛ17
3	Черепно-Мозговая Травма	-2 ко всем Действиям. **Штраф Спасброска увеличивается на 1.**	НЕТ	Хирургия СЛ17
4	Повреждение Глаза	-2 к дальним атакам и проверкам Восприятия, использующим зрение.	Парамедик СЛ15	Хирургия СЛ13
5	Сотрясение Мозга	-2 ко всем Действиям	Первая Помощь или Парамедик СЛ13	Быстрая Помощь устраняет Эффект от повреждения
6	Перелом челюсти	-4 ко всем Действиям связанным с речью	Парамедик СЛ13	Парамедик или Хирургия СЛ13

2d6	Травма	Эффект от повреждения	Первая помощь	Лечение
7	Инородное Тело	В конце каждого хода, в котором вы передвигись пешком более 4 метров, вы получаете Бонусный Урон по ПЗ от этого повреждения.	Первая Помощь или Парамедик СЛ13	Быстрая Помощь устраняет Эффект от повреждения
8	Перелом Шеи	**Штраф Спасброска увеличивается на 1.**	Парамедик СЛ13	Парамедик или Хирургия СЛ15
9	Перелом Черепа	Прицельные выстрелы в голову умножают урон, который проходит через твою КЗ, на 3 вместо 2. **Штраф Спасброска увеличивается на 1.**	Парамедик СЛ15	Парамедик или Хирургия СЛ15
10	Повреждение слуха	Каждый раз, когда ты в свой ход пешком передвигался дальше 4 метров, в свой следующий ход ты не можешь перемещаться. Также ты получаешь -2 к проверкам Восприятия, использующим слух.	Парамедик СЛ13	Хирургия СЛ13
11	Травма трахеи	Ты не можешь говорить. **Штраф Спасброска увеличивается на 1.**	НЕТ	Хирургия СЛ15
12	Оторванное Ухо	Лишился Уха. Каждый раз, когда ты в свой ход пешком передвигался дальше 4 метров, в свой следующий ход ты не можешь перемещаться. Также ты получаешь -4 к проверкам Восприятия, использующим слух. **Штраф Спасброска увеличивается на 1.**	НЕТ	Хирургия СЛ17

▶ Смертельное ранение ◀

Смертельно раненые персонажи получают новое критическое ранение каждый раз, когда получают повреждения от атаки. Кроме того, их штраф Спасброска от смерти увеличивается на 1.

Спасбросок от Смерти

Если вы смертельно ранены, в начале каждого вашего хода, сделайте спасбросок от смерти. Бросьте d10. Если выпало число в пределах значения вашего ТЕЛ, вы живы и можете делать свой ход, как обычно. **Если вы выбросите 10, вы автоматически провалите спасбросок от смерти.** Каждый раз, когда вы делаете спасбросок от смерти, ваш штраф увеличивается, а это означает, что каждый следующий спасбросок, делается с дополнительным +1, что постепенно приближает смерть. Этот Штраф Спасброска от Смерти продолжает накапливаться до тех пор, пока вас не Стабилизируют до 1 ПЗ. После — он сбрасывается до вашего Базового значения, которое может быть увеличено из-за разных неприятных Критических Травм.

Если вы пропалили спасброс хотябы раз — вы труп.

И с этим уже ничего не поделаешь.

СТАБИЛИЗАЦИЯ И ЛЕЧЕНИЕ

Если вы не умрете, вы захотите вылечиться, чтобы вернуться на улицу и сделать еще одну попытку. Чтобы начать естественный процесс выздоровления, вас сначала нужно стабилизировать.

СЛ стабилизации цели (или себя) зависит от того, в каком состоянии рана у цели.

Легкое ранение: DV10
Тяжелое ранение: DV13
Смертельное ранение: DV15

Стабилизация требует действия и кидается: ТЕХ + **первая помощь** или навык **парамедика** + 1d10.

Я Стабилизирован. Что дальше?

После успешной стабилизации цель будет восстанавливать количество ПЗ, равное ее ТЕЛ, за каждый полный день отдыха, проводя

большую часть каждого дня в покое и занимаясь лишь легкой активностью, пока не достигнет полных ПЗ. Если затянуть с этим, то в этот день он не получит ни одного ПЗ, его раны откроются вновь, и придется снова стабилизироваться, чтобы возобновить процесс лечения.

...Если только это не Смертельное Ранение.

Смертельно раненная цель, получившая стабилизацию, немедленно исцеляется до 1 ПЗ и теперь находится без сознания. Их адреналин иссяк. Находясь без сознания, вы исчезаете из мира. Это состояние всегда длится одну минуту. Вы делаете спасброски от смерти, если кто-то наносит вам смертельное ранение, пока вы без сознания. Случается чаще, чем вы думаете.

Необходимые Навыки

В ***Cyberpunk RED*** есть четыре навыка лечения: **Кибертехника**, **Первая помощь**, **Парамедик** (x2) и **Хирургия**.

Кибертехника

- Не используется для стабилизции.
- Может использоваться для ремонта и лечения травм, полученных кибертехникой, которое вместо мясных частей, например, кибеорконечности или кибеглаза

Первая Помощь

- Может стабилизировать ранения и быстро устранять самые распространенные травмы.
- Доступен всем персонажам, так как всегда натренирован как минимум до +2.

Парамедик (x2)

- Способен стабилизировать состояние ранения или вылечить все, кроме самых смертельных критических ранений.
- Доступнен всем, но требует затрат, так как является сложным навыком (x2).

Хирургия

- Способны лечить даже самые смертельные критические травмы.
- Доступно только медтехникам благодаря их ролевой способности "Медицина".

Лечение Критической Травмы

Есть два способа вылечить критическое ранение: первая помощь и лечение. В зависимости от тяжести травмы, любой из вариантов может быть недоступен, или для них могут потребоваться разные навыки. Самые тяжелые критические травмы требуют навыка хирургии, который есть только у Медтехников.

Первая помощь снимает эффект травмы до конца дня.

Попытка занимает минуту. *Вы можете оказать помощь себе.*

Лечение снимет эффект травмы навсегда.

Каждая попытка занимает четыре часа. *Вы не можете лечить себя.*

Критический Травмы Имплантов

Если вы получаете критическое ранение части тела, которая была заменена киберимплантом (киберрука, кибернога, киберглаз и т.д.), вы все равно получаете эффект критического ранения и бонусный урон. Однако вы можете использовать навык кибертехнологий для починки или лечения вместо навыков первой помощи, парамедика или хирургии. Эта проверка выполняется при указанной СЛ и занимает столько же времени.

TRAUMA TEAM: СЕРЕБРО ИЛИ КОРП?

По мере роста спроса на их услуги, Trauma Team изменила модель оплаты, чтобы быть в ногу со временем, и предложила своим клиентам два уровня обслуживания: **Серебряный** (500eb/месяц) и **Корпоративный** (1,000eb/месяц).

Серебряные участники оплачивают лечение, требующее хирургического вмешательства, по стоимости, как в больнице. Если участник не хочет доплачивать, Trauma Team сделает все возможное, используя навыки парамедика, прежде чем доставить его в ближайшую больницу.

ДАТА

Для информации про Trauma Team как о корпорации см СТР 279.

Корпоративная страховка включает лечение хирургическое вмешательство без доплат.

Обе страховки могут быть переданы по принципу 1-1, то есть вы можете использовать свою страховку для помощи одному из друзей без страховки, но не для двух друзей одновременно, или если вы уже вызвали помощь себе. Регистрация Trauma-карты на агент с подключенным биомонитором позволит агенту вызывать Trauma Team от вашего имени во время перестрелки без необходимости совершать действие, **когда у вас ПЗ меньше, чем ТЕЛ, или когда вы получаете критическое ранение, отделяющее часть тела.** Если вы зарегистрируете свою Trauma-карту на агент друга, его агент сможет вызвать Trauma Team, как описано выше, но по вашей страховке. В противном случае вызов Trauma Team — это действие, и его можно сделать в любой момент, когда вы травмировались.

Если звать их по пустякам, они разозлятся и случайно забудут ответить на ваш следующий вызов.

Вызвав Trauma Team, вы бросаете d6. Результат равен количеству раундов до прибытия Trauma Team. Затем они присоединяются в начало очереди инициативы. Trauma Team рассматривается как подкрепление у законника, то есть, помимо ОС, ПЗ, показателей СКО и ТЕЛ, у них есть **боевой номер**, который используется как для нападения, так и для защиты. Это число объединяет для них СТАТ и Навык. Вы прибавляете к этому значению бросок d10, когда атакуете их оружием/ снаряжением или защищаетесь. **Члены Trauma Team не могут уклоняться от пуль.**

Trauma Team состоит из 5 человек: врач, ассистент, пилот и 2 сотрудника службы безопасности Trauma Team. Они прибывают с воздуха на AV-4, оснащенном креплением для тяжелого оружия с установленным Tsunami Arms Helix (**см. стр. 347**). AV-4 также оснащен мед. техникой, включая 4 криокамеры и самым современным операционным столом.

Trauma Team гордится использованием AV-4 для прибытия как можно ближе к месту действия и помещает всех пациентов в мешки для Крионасоса в тот же самый момент, когда они прибывают в бой, если это возможно, после чего они уезжают под прикрытием огня, как только все пациенты будут закреплены в AV-4.

Участник Trauma Team	Боевой Номер	ОС	ПЗ	СКО и ТЕЛ
Доктор Trauma Team Лёгкий бронежилет, крионасос, тяжелый пистолет, два Аэрогиппо с дозой быстрого детокса. Кроме того, использует свой боевой номер для навыков: первая помощь, парамедик, хирургия и медицинская технология.	10	11	20	4
Медицинский ассистент Trauma Team Медтехник в кевларе® с крионасосом и пуленепробиваемым щитом. Кроме того, использует свой боевой номер для навыков: пилотирование, первая помощь, фельдшер, медицинская технология.	10	7	25	6
Пилот Trauma Team Пилот в кевларе®, вооруженный очень тяжелым пистолетом. Кроме того, использует свой боевой номер для навыков: Авиатехника, первая помощь, пилотирование.	10	7	25	6
Сотрудник охраны Trauma Team (x2) В тяжелых бронекостюмах со штурмовыми винтовками.	10	13	30	4

BY MAKSYM HARAHULIN

ПОЕЗДКА В БОЛЬНИЦУ

Достижения в области медицины привели к тому, что многие поездки в больницу превратились в простые процедуры, длящиеся не более 4 часов, необходимые для лечения во время визита. Из-за этому стоимость услуг значительно снизилась. **Когда вы ложитесь в больницу, с вас берут деньги только за самую высокую СЛ стабилизации или лечение, необходимое для вашего выздоровления.** Все остальное для выздоровления предоставляется без доплат. Скорее всего, вы выйдете из больницы в тот же день, когда вошли, чтобы завершить лечение в комфортных домашних условиях. Если вы хотите лечиться в больнице, койки стоят 100eb (Премиум) за ночь. Если вы не можете оплатить счет при выписке, больница может предложить вам план, по которому вы должны оплатить счет в начале следующего месяца. Люди, не оплачивающие свои счета вовремя, рискуют, что за ними придут агенты по сбору платежей, а этого никто не хочет. **Вот во сколько обойдется поездка в больницу:**

Самая высокая СЛ стабилизации или лечения травмы во время посещения	Цена
СЛ17 и выше	1,000eb (О. дорогое)
СЛ15	500eb (Дорогое)
СЛ13	100eb (Премиум)
СЛ10	50eb (Ценное)

Запчасти

Когда персонаж теряет часть тела из-за критической травмы, например, глаз или кисть, у него есть несколько вариантов, если он хочет заменить недостающее мясо.

Стандартная практика лечения в большинстве больниц предполагает использование либо замены, клонированной из собственных тканей пациента и выращенной до полного размера, либо киберимпланты медицинского класса. Киберимпланты медицинского класса заменяет утраченную часть тела частью технологии, которая не предлагает никаких дополнительных преимуществ, кроме полной функциональности. Киберимплант медицинского класса не имеет слотов для апгрейдов (таких как Потрошители или Хирон) и не считается кибероружием для нанесения урона. Они также не вызывают потерь человечности.

Если пациент хочет получить полную кибернетическую замену, ему нужно сначала оплатить Лечение для устранения критической травмы, а затем оплатить стоимость киберимпланта. Например, если Найтингейл потеряла руку в драке и хочет получить киберруку, которое она сможет модернизировать позже, ей придется заплатить 1,000eb за Лечение и 500eb за руку.

Бодибанк

Широкое распространение технологии клонирования конечностей, впервые примененных компанией Biotechnica во время 4-й корпоративной войны, обрушило рынок настоящих человеческих трупов. Клонированных конечностей стало так много, что впервые в истории сбора органов люди стали стоить меньше мертвыми, чем живые. Чтобы удержаться на плаву, Бодибанку пришлось изменить свою бизнес-модель, превратившись в поставщика клонированных конечностей для клиентов больниц. В рамках этого поворота Бодибанк перестал предлагать деньги как за законные, так и за незаконные конечности. Стоимость замены конечности теперь включена в стоимость посещения больницы. Покупка собственной конечности для хранения в криохранилище на "всякий случай" стоит всего 50eb (Ценное) за штуку.

Поиск Киберснаряжения

Киберснаряжение, извлеченное из трупов, можно перепродать на рынке, при условии, что оно было извлечено правильно. Только медтехник способен извлечь киберснаряжение (за исключением тех, что легко снимаются действием, например, чипы или киберконечности с быстросменными креплениями) из трупа, не разрушив его при этом (разрушенное кибернаряжение не имеет ценности на рынке, но его всегда можно восстановить с помощью навыка кибертехника), и СЛ для этого равна СЛ для установки киберснаряжения в новое тело. Обе процедуры занимают 4 часа, а в случае неудачи уничтожают киберимплант и тратят 2 часа рабочего времени. Если вы не боитесь уничтожить киберимплант при извлечении, вы можете достать свой мачете и засунуть киберруку в свой рюкзак уже через минуту. Только помните, что ее придется отремонтировать, прежде чем она будет работоспособна. Хотя установка любого приобретенного вами киберимпланта входит в его стоимость, есть много причин, по которым вы все же захотите проводить свои операции по установке вне рекомендуемого места, а именно: конфиденциальность. Ваш пациент, как и прежде, несет потери человечности от вашей установки.

Вы не можете провести операцию по установке самому себе, если только типичным местом установки не является Молл.

Типичное место установки	СЛ Хирургии (Только Медтех)	Стоимость установки
Молл	СЛ13	100eb (Премиум)
Клиника	СЛ15	500eb (Дорогое)
Госпиталь	СЛ17	1,000eb (О. дорогое)

Бодискульптинг

Пока вы находитесь в больнице, занимаясь пулевыми ранениями, почему бы не оставить пару eb, чтобы получить совершенно новую внешность? Искусство бодискульптинга пережило своеобразный ренессанс в Красное Время, поскольку дешевое выращивание клонированных тканей в пробирках сделало бодискульптинг доступным для тех слоев населения, у которых раньше не было денег. Доступность привела к инновациям: рак кожи теперь не является проблемой, а потери человечности при большинстве видов Бодискульптинга были

устранены благодаря внедрению более жизнеподобных тканей. Благодаря низкой стоимости материалов, поставщики уличного уровня, такие как Бодишоп и Док'с Ар Ас™, стали более свободно экспериментировать с тем, что возможно в бодискульптинге, соревнуясь в сезонном обновлении услуг. **Теперь невозможно отличить человека с бодискульптингом от "натурального" только по внешнему виду. Гораздо проще предположить, что самый привлекательный человек в комнате, скорее всего, имеет бодискульптинг.**

Экзотический бодискульпт - это действительно фантастические работы, подчеркивающие инопланетные или нечеловеческие черты, такие как усы, морды, гривы, кожа рептилий, мех, хвосты, копыта, антенны, когти, плавники и лапы, также стали дешевле и доступнее. Экзотический бодискульпт, однако, вызывает потерю человечности из-за своих нечеловеческих эффектов и представляет собой редкость в обществе. Его делают в основном к банды любителей животных и другие группы энтузиастов. "Экзоты", люди, пделающие себе экзотический бодискульпт, обычно также ставят киберимпланты для расширения своих способностей, чтобы привести их в соответствие с внешним видом.

Опытный медтехник может сам проводить операции по бодискульпту. Они занимают 4 часа, а в случае неудачи уничтожают материалы, необходимые для операции, и тратят половину времени.

Вы не можете делать операции по Бодиспульптингу сами себе.

ДАТА

Биоскульптинг может использоваться не только в косметических, но и в терапевтических целях, в том числе для удаления рубцовой ткани, устранения повреждений, вызванных раком, лечением рака, а также для смены пола.

Будискульптинг	Установка	Цена	Потеря Человечности	СЛ хирургии (только медтехник)
Стандартный	Клиника	500eb (Дорогое)	НЕТ	СЛ15: Материалов на 100eb (Премиум)
Екзотический	Госпиталь	1,000eb (О. дорогое)	4d6	СЛ17: Материалов на 500eb (Дорогое)

ДАТА

Определения клиника и больница можно найти на СТР 110

УЛИЧНЫЕ НАРКОТИКИ

Наркотики опасны, и если вы будете перебарщивать, то, скорее всего, надолго испортите себе жизнь.

Вы принимаете уличные наркотики, используя Аэрогипо для введения одной дозы наркотика, или пытаетесь сделать атаку оружием ближнего боя с действием, чтобы ввести одну дозу не желающей цели при попадании вместо нанесения урона.

Когда вы получаете дозу одного из этих препаратов, на вас автоматически действует первичный эффект препарата. Когда первичный эффект наркотика ослабевает в конце его действия, вы делаете бросок ВОЛЯ + Сопротивление пыткам/Наркотикам + 1d10 против СЛ вторичного эффекта наркотика, который является постоянным и формирует зависимость, пока вы не пройдете курс лечения. Прием нескольких доз наркотика продлевает его первичный эффект на весь срок действия.

Черное Кружево

Цена за Дозу: 50eb (Ценное)

Основной Эффект

- Действует 24 часа.
- При приеме дозы человек испытывает 2d6 ПЧ, которая возвращается, если на него не действует вторичный эффект Черного Кружева.
- На время действия первичного эффекта игнорируется эффекты Тяжело ранения.

Вторичный эффект (СЛ 17)

- Потеря человечности от Первичного эффекта не возвращается.
- Если пользователь еще не был зависим от Черного Кружева, то теперь он зависим. Во время зависимости, если пользователь в данный момент не испытывает Первичный эффект "Черной кружева", его РЕА снижается на 2 пункта.

ДАТА

Обратная сторона зависимости - терапия, дающая пинка привычкам. Подробнее на СТР 229.

Синее Стекло

Цена за дозу: 20eb (Обычное)

Основной эффект

- Длительность 4 часа.
- Во время действия мастер игры время от времени сообщает вам, когда вы "вспыхиваете", т.е. у вас появляются галлюцинации в виде вихрей ярких цветов. В этот момент вы не можете делать действие в ходу.

Вторичный эффект (СЛ 15)

- Теперь вы пристрастились к Синему стеклу.
- Во время действия мастер игры время от времени сообщает вам, когда вы "вспыхиваете", т.е. у вас появляются галлюцинации в виде вихрей ярких цветов. В этот момент вы не можете делать действие в ходу.
- Наркоман Синего стекла обычно "вспыхивает" раз в час, но это может варьироваться от человека к человеку
- Пока вы зависимы от Синего стекла, его основной эффект меняется: теперь вы невосприимчивы к эффекту "вспышки". Теперь вы воспринимаете это за естественное состояние.

Буст

Цена за дозу: 50eb (Ценное)

Основной эффект

- Длительность 24 часа
- Во время действия наркотика ваш ИНТ увеличивается на 2 очка. Буст может поднять ваш ИНТ выше 8.

Вторичный эффект (СЛ 17)

- Теперь вы пристрастились к Бусту. Пока вы не излечите зависимость ваш ИНТ снижается на 2 пункта.

BY HUNTANG

Смэш

Цена за дозу: 10eb (Дешевка)

Основной эффект

- Длительность 4 часа.
- Желтый, пенистый, продаётся в жестяных банках.
- Вы чувствуете эйфорию, расслабление, счастье и готовность к вечеринке. С точки зрения игры это даёт +2 к навыкам: Танец, Акробатика, Общение, Проницательность, Убеждение и Актёрское мастерство.

Вторичный эффект (СЛ 15)

- Теперь вы пристрастились к Смэшу. Пока вы не излечите зависимость ваши навыки: Танец, Акробатика, Общение, Проницательность, Убеждение и Актёрское мастерство снижаются на 2 пункта.
- Время от времени мастер будет сообщать вам, что вы жаждите еще Смэша. Вы должны сделать всё возможное, чтобы его достать (отыгрывайте роль!)

Синтококс

Цена за дозу: 20eb (Обычное)

Основной эффект

- Длительность 4 часа.
- На время действия ваша РЕА увеличивается на 1. Синтококс может поднять вашу РЕА выше 8. Вы становитесь склонны к параноидальным идеям.
- Мастер будет периодически сообщать вам, когда вы начинаете параноить. Отыгрывайте роль соответствующим образом.

Вторичный эффект (СЛ 15)

- Теперь вы пристрастились к Синтококсу. Пока вы не излечите зависимость ваша РЕА снижается на 2 пункта.
- Время от времени мастер будет сообщать вам, что вы жаждите еще Синтокока.. Вы должны сделать всё возможное, чтобы его достать (отыгрывайте роль!)

ТЕРАПИЯ И ТЫ!

Эмпатия - это СТАТ, и на каждое очко ЭМП у вас есть 10 очков Человечности. Персонаж, начинающий с, например, 5 ЭМП, имеет 50 очков Человечности. По мере того, как вы будете терять человечность (в основном из-за установки кибернетики), вы будете терять очки человечности. Каждый раз, когда вы теряете достаточно Человечности, чтобы изменилось место десятки на вашей Человечности, например, с 50 Человечности до 46 Человечности, ваша ЭМП понижается до десятков вашей Человечности, в данном случае, с ЭМП 5 до ЭМП 4.

Вот тут-то и приходит на помощь Терапия. Когда вы хотите сохранить все свои киберимпланты, но при этом не чувствовать себя менее психопатом, или если вы хотите избавиться от зависимости. Это, разумеется, не дешево и не просто, но довольно быстро по сравнению с аналогичными методами прошлых лет. Большинство прорывов эффективности методов лечения вызвано препаратами, впервые разработанными Биотехникой во время 4-й корпоративной войны.

Опытный медтехник может проводить терапию самостоятельно, используя навык Медицинских Технологий, который он получает благодаря своей ролевой способности "Медицина". Каждая такая терапия занимает неделю, в течение которой врач и его пациент не могут заниматься ничем другим. В конце недели доктор делает бросок против СЛ терапии. В случае успеха пациент получает эффект терапии. **При неудачной проверке вся неделя проходит впустую, а все использованные материалы пропадают. Материалы, для этих терапий, полностью контролируются компанией Биотехника, и их можно приобрести только у нее.** Указанная цена на терапию предполагает, что пациент не будет ночевать в больнице во время процесса терапии. Если пациент решил остаться в больнице, то он должен заплатить 100eb за ночь, как обычно.

Медтехники не могут проводить терапию сами себе.

Я ~~РЕГУЛЯРНО~~ посещаю своего психотерапевта. Да, я ~~НАЁМНЫЙ~~ убийца, но это не значит, что я не должен поддерживать ~~ХОРОШЕЕ~~ душевное здоровье.

— КУПЕР

Терапия	Описание	Цена	Эффект	СЛ Мед. ТЕХ.
Зависимость	Неделя психотерапевтической терапии в сочетании с анти наркотическими препаратами в безопасном помещении.	1,000eb (0. дорогое)	У вас проходит 1 зависимость. НО, когда вы стараетесь избавиться от вторичного эффекта источника этой же зависимости в течении 1 года после терапии, вы автоматически проваливаете проверку.	СЛ15 Материалов на 500eb (Дорогое)
Стандартная Потеря Человечности	Неделя интенсивной терапии, сочетающей в себе консультации по управлению гневом, гипноз и незначительное прямое перепрограммирование мозга с помощью препаратов в безопасном месте с помощью брейнданса.	500eb (Дорогое)	Восстанавливаете 2d6 утраченной человечности. **Человечность не может быть полностью восстановлена без удаления киберборудования. Каждая установленная часть киберборудования снижает вашу максимальную человечность на 2, каждая часть боргирования уменьшает человечность на 4. Импланты с 0 воздействием не уменьшают вашу человечность.**	СЛ15 Материалов на 100eb (Премиум)
Экстремальная Потеря Человечности	Одна неделя интенсивной терапии и сеансов, направленных на прямое экстремальное перепрограммирование мозга стали возможными благодаря современным фармацевтическим препаратам и безопасной средой терапевтического брейнданса.	1,000eb (0. дорогое)	Восстанавливаете 2d6 утраченной человечности. **Человечность не может быть полностью восстановлена без удаления киберборудования. Каждая установленная часть киберборудования снижает вашу максимальную человечность на 2, каждая часть боргирования уменьшает человечность на 4. Импланты с 0 воздействием не уменьшают вашу человечность.**	СЛ17 Материалов на 500eb (Дорогое)

КИБЕРПСИХОЗ

Потеря человечности определяется (для наших целей) как потеря эмпатии к другим и соответствующая потеря самоуважения или чувства самосохранения. Субъектам с низким уровнем человечности трудно воспринимать себя или других как "реальных". Вместо этого они начинают воспринимать себя или других как набор запчастей, а не как живые, дышащие организмы. По сути, это одна из форм **диссоциативного расстройства**.

По данным клиники Майо: *Диссоциация - это психический процесс отключения себя от мыслей, чувств, воспоминаний или восприятия своей идентичности. К диссоциативным расстройствам, требующим профессионального лечения, относятся диссоциативная амнезия, диссоциативная фуга, деперсонализационное расстройство и диссоциативное расстройство идентичности. Травматические события, происходящие во взрослом возрасте, также могут стать причиной диссоциативных расстройств. К таким событиям могут относиться война, пытки или пережитое стихийное бедствие.*

ДЕПЕРСОНАЛИЗАЦИОННОЕ РАССТРОЙСТВО

Деперсонализационное расстройство характеризуется ощущением отстраненности от своей жизни, мыслей и чувств. Люди с этим типом расстройства говорят, что чувствуют себя отстраненными и эмоционально не связанными с собой, как будто они наблюдают за персонажем в скучном фильме. Другие типичные симптомы включают проблемы с концентрацией внимания и памятью. Человек может сообщать, что чувствует себя "космическим" или неуправляемым. Время может замедляться. Они могут воспринимать свое тело иной формы или размера, чем обычно. В тяжелых случаях они не могут узнать себя в зеркале.

Какое воздействие оказывают Киберимпланты

Киберпсихоз развивается не только в результате установки киберимплантов. Это происходит при добровольном удалении функционирующей части тела, чтобы заменить ее машиной. Добровольно отрезать конечность или удалить функционирующую часть тела — это всё же ненормально. Вставка серьги хоть и наносит повреждения, но на уровне, едва заметном для человека. И это не требует удаления части тела. Но добровольная замена рабочей части организма без какой-либо другой причины, кроме эстетического или функционального преимущества, требует, чтобы человек был в состоянии преодолеть неприятные ощущения, связанные с добровольным кромсанием своего тела.

Киберпсихоз возникает, когда субъект начинает комплексно изменять свое тело, выходя за пределы человечности. Рассматривая тело как вещь — что и есть форма диссоциативного расстройства — он изменяет его без раздумий.

Почему это не относится к людям, которые не по своей воле нуждаются в киберимплантах:

Замена потерянной или поврежденной части тела на новую клонированную часть или киберимплант медицинского класса (50eb для покупки, стоимость включается в посещение больницы в редких случаях, когда клонированная конечность недоступна) не увеличивает диссоциацию. Это происходит так как замена позволяет человеку снова почувствовать себя "целым", повышая уровень осознания своего тела. Теперь, если они заменят эту конечность киберимплантом с ножами в кулаках — это добровольный выбор, и это чрезмерная аугментация, следовательно, она будет сопровождаться потерей человечности.

Психические Травмы

Добавление киберимплантов — не единственное, что вызывает потерю человечности. Она также происходит, когда субъект переживает сильные, травмирующие события, такие как пытки или стихийное бедствие. К сожалению, Эджраннеры регулярно сталкиваются с подобными ситуациями. Это то, что контролирует ваш ГМ. Он часто может заявить Потерю человечности к событию или ситуации (например, когда вы натыкаетесь на стаю мусорщиков, поедающих младенца).

Тип Травмы	Пример Травмы	Потеря Человечности
Травмирующее физическое происшествие	Пытка	1d6
Травмирующее Психологическое происшествие	Вы свидетель особо ужасной смерти, увечий и т.д.	1d6
Долгосрочный психический стресс	Похищение, лишение свободы. Длительный абьюз.	2d6
Долгосрочные стрессовые факторы в вашей жизни	Ожидание голодной смерти или жизнь в зоне боевых действий, переживание от затяжной катастрофы или жизнь в течении месяца в постоянной опасности.	2d6

Сложные Темы

Большая часть знакомства с игроками - это выяснение к чему они относятся спокойно, а к чему нет. ***Cyberpunk RED*** *— это взрослый сеттинг, в котором часто затрагиваются неудобные темы. Вы можете очень быстро сорвать игру, затронув что-то, что вызывает у игроков дискомфорт, гнев или депрессию, поэтому хорошо бы проработать границы заранее.*

В настольных играх существует понятие, известное как "линии и занавесы". Линии представляют собой жесткие границы, с которыми Игрок не хочет иметь дело во время игры. Занавесы представляют собой идею, что что-то может быть частью истории, но Игрок предпочел бы, чтобы это не описывалось, а сцена "потускнела". Знание линий и занавесов людей, с которыми вы играете, может быть хорошим подспорьем.

Если вы, как ГМ, не знаете, как поговорить с игроками на темы, которые могут вызывать у них вопросы, в Интернете есть множество бесплатных удобных инструментов, которые могут помочь облегчить разговор.

Последствия Киберпсихоза

Киберпсихоз не всегда является насильственным. Не все "киберпсихи" агрессивны. Однако, в ряде случаев, особенно у тех, кто уже имеет маниакальные психопатологические или социопатические склонности, они усиливаются до критической степени. В частности, резко возрастает их отношение к другим людям как к предметам, которые можно использовать или причинить им вред без раздумий и сочувствия.

Согласно чек-листу психопатии по версии Харе, элементы психопатии включают:

- Завышенное чувство собственного достоинства
- Потребность в стимуляции
- Хитрое и манипулятивное поведение
- Отсутствие раскаяния и вины
- Черствость и отсутствие сочувствия
- Отсутствие управления своим поведением
- Импульсивность
- Непринятие ответственности
- Криминальная универсальность

Игра предполагает, что если у вас низкий уровень ЭМП, вы склонны к этим симптомам, и что акт впихивания ненужных киберимплантов в ваше тело может вызвать такую реакцию.

Диссоциация
+ Психопатическое поведение =
Киберпсихоз

Иначе говоря...

"Я вещь."
+ "Все остальные — вещи." =
"Почему бы просто не убить всех, кто встанет у меня на пути?"

Итак, вне игровой механики это выглядит так:

- У вас низкий уровень эмпатии — вы склонны к диссоциативным психическим проблемам.
- У вас есть основная проблема с психопатологическими / шизофреническими заболеваниями. (Низкая ЭМП).
- Установка имплантов без терапевтической причины вызывает диссоциацию, так же как и психологически травмы.
- Чем сильнее диссоциация, тем более вероятно появление психопатологических симптомов.
- Когда вы злитесь или раздражаетесь, вы набрасывайтесь на окружающих в ярости или просто ради “забавы”.

Правила Киберпсихоза

Если ваша Эмпатия...

3 или больше

Нет киберпсихоза и диссоциативного расстройства.

Равно 2

Пограничное диссоциативное расстройство. Делайте всё возможное, чтобы отыгрывать соответственно.

Равно 1

Диссоциативное расстройство, пограничный киберпсихоз. В характере ярко выражены 3 черты из контрольного списка киберпсихов. Делайте всё, чтобы отыгрывать соответственно.

Равно 0

Киберпсихоз. Вы демонстрируете минимум 5 черт из контрольного списка. Делайте всё возможное, чтобы отыгрывать это.

Равно 0 и у Вас Отрицательная Человечность

Экстремальный киберпсихоз. Персонаж передается мастеру, который разыгрывает его в соответствии с его худшими наклонностями. Персонаж возвращается в игру, если его человечность становится положительной.

За агрессивными киберпсихопатами, представляющими угрозу обществу, охотится подразделение органов правопорядка, известное как ПсихоОтряд или C-Swat. Типичным результатом их работы является смерть. Поимка и реабилитация - редкость.

BY NEIL BRANQUINHO

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ТЁМНОЕ БУДУЩЕЕ

Будьте внимательны, панки. Мой старик говорил, что история укусит вас за задницу, если вы не будете о ней знать. Она как бешеная собака, которая будет преследовать вас, если вы будете возвращаться в ее убежище. Итак, я собираюсь познакомить вас с историей, которую вам лучше выучить как можно скорее, раз уж вы оказались на улице. Потому что вы не хотите, чтобы вас укусил этот зверь.

Трейс Сантьяго

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ТЁМНОЕ БУДУЩЕЕ

КАК ВСЁ СТАЛО ТАК ПЛОХО?

ПАДЕНИЕ АМЕРИКИ

К концу 1980-х годов стало очевидно, что Соединённые Штаты находится в беде. Большинство социальных норм растворилось под волной конкурирующих сторон и групп интересов, разных причуд, подпитываемых средствами массовой информации, и общего мировоззрения "я буду первым".

К 1994 году число бездомных на улицах подскочило до 21 миллиона человек. Техническая революция еще больше расколола экономику, создав два радикально различающихся класса — богатый, технически ориентированный, материально обеспеченный класс корпоративных профессионалов и низший класс бездомных, неквалифицированных людей, "синих воротничков". Средний класс был практически уничтожен. Именно это мрачное начало привело Америку к печальному пейзажу 2000-х годов.

Вот несколько основных трендов приведших американскую нацию к краху.

Городской Коллапс

В крупных городах деловые районы были чистыми, аккуратными, хорошо освещенными витринами, свободными от преступности и нищеты, контролируемыми могущественными корпорациями. Вокруг центральных районов располагались боевые зоны — убогие, грязные пригороды и выжженные гетто, кишащие бустерами и другими жестокими социопатами. Внешние пригороды также были зонами, контролируемыми корпорациями, безопасные, хорошо охраняемые районы, где руководители растили свои семьи в относительной безопасности.

Коррупция и Слабое Правительство

Под коррумпированным правлением "Банды четырех" (шайка из четырех правительственных агентств: АНБ, ЦРУ, АБН и ФБР, возглавляемых хромированным психопатом вице-президентом) американское правительство скатилось в сферу правления мафиози. Безжалостно преследуя цель незаконной наживы, банда выкорчевала Сошл Секьюрити и Медикэар, ликвидировала Велфар (если только они не были связаны с одним из своих корпоративных клиентов) и разграбила ресурсы Соединенных Штатов, как гигантскую личную копилку. Единственной нетронутой областью правительства были вооруженные силы, на которые Банда тратила деньги для поддержания лояльности военнослужащих и финансирования политики империализма, основанной на войне.

К тому времени, когда Банда была свергнута, Сенат Соединённых Штатов уже перестал функционировать (после многих лет подкупов и запугивания со стороны Банды), Верховный суд перестал быть законом для растущего числа самопровозглашенных Свободных Штатов, а большая часть федеральной бюрократии была разрушена, оставив страну неспособной справиться с волнами кризисов, уничтожающих население.

Расцвет Свободных Штатов

Отдельные штаты, уставшие от неэффективных и диктаторских действий бюрократов в Вашингтоне (и недавно разоблаченных махинаций "Банды четырех"), начали отделяться от основной страны. Сначала Северная Калифорния, и позже южная, затем Техас, Орегон, Вашингтон и Дакота. Эти новые Свободные Штаты устанавливали свои собственные законы (хотя большинство из них были удивительно похожи), торговые соглашения и, что самое важное, больше не отправляли собранные налоги обратно в Вашингтон. Это только ускорило распад единой нации.

Новый Ржавый Котёл

Но вытеснение центра страны повлекло за собой неожиданные издержки: миллионы людей стали бездомными и были вынуждены передвигаться по открытым дорогам в поисках убежища в городских зонах, что стало последней версией "Пыльного Котла" 1930-х годов в Америке. Открытые автострады вскоре стали полем боя, поскольку вооруженные банды бустеров также перемещались из города в город, грабя и насилуя бездомных путешественников, подобно механизированным вестготам.

Не будучи готовыми к последствиям глобального потепления, обширные районы северного полушария начали страдать от бесконечных засух. По всему Среднему Западу многие маленькие города были заброшены, поскольку местные фермы, предприятия и банки рухнули в результате засухи, голода и экономического хаоса.

Те фермы, которые уцелели, в конечном итоге были скуплены огромными агрокорпорациями и поддерживались с помощью скважин, контролируемых корпорациями, наемных рабочих, машинного труда и

хорошо оснащенной охраны. Городские зоны Среднего Запада также пострадали в это время, но не от засухи, а от сокращения рабочих мест в промышленности и бегства корпораций из страны в поисках более дешевой рабочей силы в Азии и Африке. Бесконтрольные корпоративные слияния и поглощения дестабилизировали целые области производства, особенно когда богатые инвесторы покупали успешные компании, затем грабили их активы и продавали сухую шелуху за гроши, чтобы рефинансировать свои долги.

Пандемии

Итак перегруженная медицинская система оказалась наводнена пандемиями, охватившими планету. Благодаря доступному и быстрому межконтинентальному транспорту, плотной застройке городов, а также умышленной тенденции правительств того времени игнорировать или преуменьшать последствия чрезвычайных медицинских ситуаций, котлы инфекции распространялись подобно термоядерным взрывам, опустошая целые континенты. Например, Чума Истощения 1999 года, ужасная инфекция, которая поражала кишечник своих жертв и заставляла их умирать от голода независимо от количества съеденной пищи, пронеслась через всю Европу и попала в Соединенные Штаты, где, игнорируемая в хаосе правления "Банды четырех", она убила примерно 14 миллионов человек, прежде чем в Японии наконец была разработана вакцина. Чума Истощения была лишь одной из целой серии эпидемиологических катастроф, обрушившихся на планету, некоторые из которых были естественными, а некоторые — биооружием в рамках различных национальных программ. Каждая из них была лишь очередным гвоздем в гроб общества, уже вышедшего из-под контроля.

Становление Кибернетики

Человечество всегда преодолевало свои проблемы, расширяя границы возможного. Плохое зрение? Купите очки. Ухудшился слух или не вообще слышите? Установите кохлеарный имплант. Вышел из строя тазобедренный сустав? Замените его на стальной. Но к концу 20-го века взрывные достижения в области кибернетики (от cyber = машина + netics = управление) открыли новый мир человеческого потенциала. Теперь стало возможным: Плохое зрение? Замените эти мясные глаза на кибероптические, которые могут видеть на много миль в темноте и даже стрелять лазером, как супергерой. Плохо слышите? Пора переходить на улучшенный аудиокомплекс, способный распознавать звуки, которые могут услышать только собаки или киты. Сломался тазобедренный сустав? Замените весь свой скелет на нерушимую, никогда не изнашивающуюся сталь. Это новый век, и вы можете стать его частью, бесконечно совершенствуя себя.

Но этот смелый новый мир имел обратную сторону. Корпорации и правительства начали нанимать кибернетически усовершенствованных вояк для патрулирования улиц и ведения войн. Люди с кибернетическими улучшениями стали проявлять нетерпение по отношению к людям без улучшений и их (для кибернетически улучшенных) болезненно медленному телу. Кибернетический рост также позволил ускорить темп изменений — или вовлечь в стремительно меняющийся мир бесконечной информации — что привело к повышению уровня техношока (см. ниже) в обществе. У людей стали появляться признаки психических расстройств, которые в конечном итоге вылились в чуму кибернетически-управляемых убийств, названную киберпсихозом. Таким образом, в конце 20-го века в костёр, поглощающий общество, было добавлено еще одно полено.

Постоянные Войны

Имея возможность развернуть кибернетически усиленных суперсолдат и неограниченный военный бюджет, "банда четырех" смогла начать серию войн вне страны, чтобы ознаменовать новую эру империализма. Но даже с этими преимуществами Соединенные Штаты оказались втянуты в серию военных трясин, в которых слышались отголоски советских войск в Афганистане и старой войны США во Вьетнаме. Все стало еще хуже, когда страны-мишени начали использовать террористические удары (например, тактическую ядерную бомбу в Нью-Йорке), чтобы нанести ответный удар по Банде. К тому времени, когда "Десять тысяч киберсолдат" отвоевали свой путь из южноамериканской дыры, граждане Соединенных Штатов конкретно устали от бесконечного инфополя про сражения и войны, заполнивших их вечерние новости.

Ну и наконец, Техношок

Когда технологические изменения опережают способность людей воспринимать их или вписать в свою жизнь, возникает техношок — один из основных факторов социального коллапса, который привел к падению мира до киберпанка. Техношок всегда начинается с малого. Полезный гаджет или инструмент — тут. Новый направленный метод связи — там. Информационные системы, позволяющие правительствам и мегакорпорациям следить за вашей жизнью, отслеживать вас с помощью устройств или таргетированной рекламы, которая показывает то, что вы хотите, когда вы даже не знаете, что хотите этого... для вашего же блага. Машины, которые подстраивают ваше ощущение времени и места под ваши нужды. И все это происходит все быстрее и быстрее, так что ваш разум не успевает обрабатывать изменения и то, как

они на него влияют. Чем вы моложе, тем легче вам справляться с ускоряющимися изменениями. Вы адаптированы к ним, потому что родились среди них. Но рано или поздно даже дети не могут за этим угнаться. Внезапно люди выходят из себя. Они становятся иррациональными, жестокими. Семьи рушатся, отношения рвутся на части. Люди чувствуют себя беспомощными перед лицом Вселенной. В конце концов, все общество останавливается, становясь жертвой массового психоза. Подавляющее большинство людей, чья жизнь была вывернута на изнанку и изменена достижениями прогресса, сидели в пассивном ожидании, пока их лидеры скажут им, что делать дальше. Мегакорпорации предложили неофеодальную альтернативу новой и непонятной реальности. Одна небольшая группа попыталась сбавить темп технического прогресса, основав антитехнологическое движение неолуддитов. Другие решили погрузиться в технологические перемены. Они справлялись, добавляя к себе части машин, улучшая свои способности и восприятие, чтобы успеть за головокружительным темпом всего "Нового".

Они получили прозвище "Эджраннеры" или "Киберпанки".

ОТСЧЕТ ДО ТЁМНОГО БУДУЩЕГО

Таймлайн Тёмного Будущего

1990 — 2045

1990 — 1993

- Тайный "переворот", начатый **Бандой Четырех**, коалицией правительственных учреждений во главе с нынешним вице-президентом, фактически положил конец федеральной демократии в США. Многие штаты начинают игнорировать федеральную власть, провозглашая себя "Свободными штатами".
- Начало **первого Центральноамериканского конфликта**. Американские имперские амбиции, оправданные как часть войны с коммунизмом, терроризмом и наркотиками, убивают сотни тысяч людей. Американские ветераны возвращаются домой расчлененными и искалеченными, что стимулирует спрос на киберимпланты.

BY NEIL BRANQUINHO

- **Распад советского союза**. С этого момента старый СССР начинает новую эру сближения с Западной Европой; к 2000-м годам "неосоветы" становятся самыми мощными союзниками Евротеатра.
- Агентство EuroSpace запускает космический самолет Hermes.
- Биотехника разрабатывает **CHOOH^2**.
- Первая арка построена на руинах Джерси-Сити. 16 арок начинают строиться в течение следующих 5 лет, вплоть до краха 1996 года, оставляя огромные сооружения полуразрушенными, заполненными сквоттерами и бездомными.
- Договором 1992 года учреждается Европейское экономическое сообщество. Создается единая валютная единица (евродоллар).
- Агентство по борьбе с наркотиками США (АБН) разрабатывает и распространяет по всему миру несколько вирусов, убивающих растения коки и опиума. Правительства Чили, Эквадора и Афганистана объявляют дефолт.
- Жестокая война между дилерами из ЕвроКорп и АБН по всей Америке.
- Первое использование высокоэнергетических лазерных ускорителей масс. Простой ускоритель установлен на Канарских островах агентством ЕвроСпейс.
- Первые микросхемы биоинтерфейса TRC разработаны в Мюнхене, Объединенная Германия.
- Создан аэродин AV-4 для борьбы с участившимися беспорядками в городских районах США.
- В отместку за нападения США на Боготу колумбийские наркобароны взрывают небольшое тактическое ядерное устройство в Нью-Йорке. 15 000 убитых.

1994 — 1995

- **Обвал мирового фондового рынка 94-го года.** США пойманы на манипулировании европейскими и американскими фондовыми рынками. В результате обнародования происходит мировой финансовый крах.
- США, Европейское сообщество и неосоветские страны начинают новую космическую гонку, стремясь получить экономические и военные преимущества друг перед другом.
- Начинается строительство ускорителя масс на Килиманджаро в рамках совместного соглашения между Европейским космическим агентством (ЕКА) и Панафриканским альянсом.

1996

- **Распад Соединенных Штатов.** Ослабленные потерями в результате мирового фондового краха, перегруженные безработицей, бездомными и коррупцией, многие местные правительства разваливаются или становятся банкротами. Правительство США, увязшее в огромном дефиците и махинациях "Банды Четырех", становится абсолютно неэффективным.
- **Бунты кочевников.** К этому времени каждый четвертый американец является бездомным. Сотни тысяч людей по всему США бастуют в надежде получить жилплощадь, стаи кочевников возникают на западном побережье и быстро распростра-няются по всей стране.
- Первое упоминание банд бустеров.
- Действие Конституции США приостановлено. В США введено военное положение.

1997 — 1998

- **Ядерные взрывы на Ближнем Востоке.** Локальная термоядерная война уничтожает большую часть Ближнего Востока, радиоактивные осадки распространяются по всему миру. Мировые поставки нефти сокращаются вдвое.
- **"Рокербой" Мэнсон убит** в Англии. Легендарная сила распространения "популистского рока". Его сценическое имя было принято в качестве термина для любого музыканта или другого артиста, который взял в руки молот для политических изменений.
- Засуха 98-го года превращает большую часть Среднего Запада в пересохшие луга. В результате действий аграрных Корпораций и засухи семейные фермы практически исчезают.
- Землетрясение силой 10,5 баллов сотрясает Лос-Анджелес. Тихий океан затопляет 35% города. По оценкам, погибло 65 000 человек.

1999

- Начинают появляться культы миллениалов, предсказывающие апокалипсис 1 января 2000 года. Тысячи людей переселяются в изолированные коммуны и храмы, чтобы "ждать конца".

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ТЁМНОЕ БУДУЩЕЕ

ДАТА

Больше информации о космосе в Красное время СТР 262.

- Основана колония Тихо. Построен ускоритель для обеспечения сырьем орбитальных платформ.

2000

- 1 января культы миллиниалов разражаются оргией самоубийств и насилия, большинство из них уничтожают сами себя.
- Первые упоминания банд позеров "расширенной семьи".
- Запуск космической станции "Кристалл Палас" на H-1.
- **Чума истощения** поражает США и Европу, убивая миллионы людей.

2001

- С созданием сети WorldSat окончательно утвердилась основа СЕТи.

2002

- **Продовольственная катастрофа.** Мутировавший вирус уничтожает урожай в Канаде и Нео-Советском Союзе. Урожаи американского агробизнеса выживают благодаря новому биологическому агенту. Нео-Советы обвиняют США в биологической войне.

Коллапс не должен был произойти. Действительно. Но люди стали самодовольными, ленивыми. Они были слишком рады любой блестящей новой игрушке, которую Мегакорпорации кидали им. Они не верили, что вояки, террористы и частные армии одолеют Корпоратов, или что полицейские могут быть подкуплены и коррумпированы людьми, стоящими у власти. Они даже не потрудились проголосовать. Так что же, по их мнению, должно было произойти?

— ТРЕЙС САНТЬЯГО

2003

- **Вторая Центральноамериканская война.** США вторгаются в Колумбию, Эквадор, Перу, Венесуэлу. Война оборачивается катастрофой, которая стоит многим американцам жизни и оставляет тысячи солдат в одиночестве бороться за возвращение домой.
- Звезда "Всемирной службы новостей" Тесла Йоханнессон раскрывает секретные данные АНБ о первом конфликте в Центральной Америке.
- Остатки "Банды четырех" сметаются волной реформ. Выборы возобновляются, хотя и под сильным влиянием Мегакорпораций.

2004

- Первый рост клонированных тканей в пробирке. Разработаны микрошвы, стерилизующие поля.
- Тесла Йоханнессон убит в Каире.
- **Первая корпоративная война (2004-2006).** Рейды коммандос и киберпространственные атаки между ЕБМ и Орбитал Эир вводят мир в эпоху прямой корпоративной войны.

2005

- Изобретён Кибермодем

2006

- Первый клон человека, выращенный в пробирке. Безсознания он живет всего 6 часов.

2007

- Брейнданс изобретён в Калифорнийском университете

2008

- **Вторая корпоративная война (2008-2010 гг.)** СовОил и Петрохем не смогли договориться о недавно открытых месторождениях нефти в Южно-Китайском море и начали взрывать друг друга. Даже циничные наблюдатели шокированы уровнем насилия.
- Нападение США на Российскую оружейную платформу Мир XIII. Вмешивается Европейское космическое агентство, и начинается орбитальная война

между "евро" и "янки", пока ускоритель колонии Тихо не сбрасывает двухтонный камень на Колорадо-Спрингс. Достигается тяжелый мир.

2009

- Корпорации искореняют власть мафии в Найт-Сити.
- Неудачная попытка захвата американской "группой террористов" строительства Хрустального дворца. ЕКА обнаруживает Следы Разведывательного управления Министерства обороны США и в качестве предупреждения сбрасывает пятитонную скалу у побережья Вашингтона.

2010

- "Нетворк 54" контролирует 62% всего медиа-вещания в США.
- Клоны людей теперь жизнеспособны, но нет технологии, чтобы вживлять в них личность или интеллект. В основном они используются для изготовления частей тела для сверхбогатых людей.

2011

- Кристальный дворец завершен. ЕКА теперь имеет перманентное влияние в зоне высокой орбиты.
- Миссия ЕКАи Советского Союза достигает Марса. После посадки миссия закрывается, и Марс оказывается заброшенным на десятилетие.

2013

- **13 апреля 2013 года.** Концерт Джонни Сильверхэнда перерастает в беспорядки в Найт-Сити. Участники беспорядков убивают 18 человек, 51 ранен. Старый комплекс Арасака уничтожен.
- Разработан вирус **Душегуб**. Первоначально он был разработан программистом Альтьерой Каннингем из АйТиЭс как способ имплантации записанных личностей в клонированные тела. Технология пересадки оказалась неудачной, но шпионы Арасаки узнают о его существовании и похищают Каннингем, чтобы заставить ее переделать Душегуб в оружие.
- Сетевой Дозор, ранее бывший частной организацией, создается по всему миру в соответствии с совместным договором США и Евротеатра.
- Первый настоящий ИИ разработан на предприятии Микротех в Саннивейле, Калифорния.

2014

- В СЕТь загружается протокол Ихара-Грабб (И-Г). В это время ренегат-Нетраннер Рейч Бартмосс закладывает вирус ДатаКраш в архитектуру СЕТи.

2016

- **Третья корпоративная война (2016).** Неизвестные кибертеррористы атакуют сети корпораций по всему миру, причиняя убытки на миллиарды eb.

ДАТА

4 Корпоративные войны подробно описаны на СТР 249

2020

- **Углеродная чума.** В результате аварии корпоративного AV на окраине Найт-Сити высвобождается нанотехнологическая чума. Эпидемия выкашивает город в течение двух недель, а затем таинственным образом исчезает.
- Начат проект восстановления Чикаго. Проект, финансируемый дальновидным доктором Ричардом Стормом из Сторм Технолоджис, объединяет группы кочевников под знаменами семей Альдекальдо и Джоде.

2021

- Морская ЕвроКорпа CINO пытается выкупить обанкротившуюся Марскую Корпу IHAG. Их конкурент OTEC пытается выступить в роли "белого рыцаря" при враждебном поглощении. По мере того как обе корпы подбирают себе союзников, начинается опасная война как на поверхности, так и под водой.

2022

- Тайные операции расширяются, поскольку Арасака и Militech ведут борьбу за то, кто будет контролировать исход войны CINO/OTEC.
- Рэйч Бартмосс, величайший Нетраннер, убит во время рейда Корпорации. Две недели спустя происходит активация вируса ДатаКраш из-за его смерти.
- **4-я Корпоративная война.** Тайные операции перерастают в открытую войну, когда Арасака и Милитех вводят в бой передовые войска. Последовавший конфликт включает в себя глобальные операции, с тяжелыми боями в крупных городах по всему миру.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ТЁМНОЕ БУДУЩЕЕ

- Проект восстановления Чикаго провалился, из-за взрывов бактериалогического оружия Арасакой в попытках выгнать из города Милитех.
- Вирус ДатаКраш заразил уже 78,2% СЕТи. Осознавая потенциал вируса, Сабуро Арасака приступает к созданию безопасной базы данных незараженных знаний в новом комплексе Arasaka Towers в Найт-Сити.
- **Семичасовая война.** Устав от боевых действий, хайрайдеры на O'Ниле-2 объявляют независимость, используя дельталеты и списанные ускорители масс, сбрасывают десятки лунных камней и других "артиллерийских" снарядов на ключевые объекты по всей планете, вызывая массовые смерти и разрушения. США и Япония официально признают новое правительство.

2023

- Полный развал международной экономики и торговли. Контейнерные и воздушные перевозки полностью прекращены. Припасы и продовольствие стоят в доках по всему миру, не имея возможности добраться до магазинов, заводов или поставщиков. Многие Мегакорпорации полностью разрушены.
- **20 августа 2023 года: Геноцид в Найт Сити.** Команда вторжения под руководством Соло Моргана Блэкхэнда и Рокербоя Джонни Сильверхэнда пытается украсть и уничтожить базу данных Арасака Секьюр Датабейз в комплексе Арасака Тауэрс. Во время штурма взрывается ядерное устройство, уничтожающее большую часть центра Найт-Сити. Более полумиллиона человек погибает, и еще четверть миллиона погибает в результате последствий. Президент США Элизабет Кресс национализирует компанию Милитех, восстановив в должности генерального директора генерала Дональда Ланди.
- **Начало Красного Времени.** Атмосферные частицы от ядерного взрыва в Найт-Сити, а также обломки от ударов орбитальной артиллерии, обычная взрывчатка, сжигание и уничтожение городов и сельскохозяйственных территорий в военное время создают жуткую красную дымку на небе по всему миру. В течение почти двух лет небо окрашивается в кроваво-красный цвет, который в конце концов сходит на нет, превращаясь в яркие красные восходы и закаты в течение следующего десятилетия.

ДАТА

Хотите узнать больше о мире в Красное Время? Идите на СТР 257.

2025

- **Конец 4-й корпоративной войны.** Включает в себя трехлетнее подведение итогов, когда очаги боевых действий были подавлены национальной армией с помощью боевых групп Милитех. Хотя за время войны была подорвана только одна ядерная бомба, мировая инфраструктура очень серьезно пострадала, хотя и не была разрушена.
- СЕТь официально не отключена. Альт Каннингем основывает Призрачный мир в руинах разрушенного биологическим оружием города.
- Японское правительство практически перестало существовать. Отречение от Арасаки спасает лицо страны на мировой арене. На следующее десятилетие Арасака становится корпорацией только для Японии. Европейский Союз активно востанавливается.

2026 — 2030

- Начало **Диаспоры**. Группы переселенцев из разрушенных городов отправляются отвоевывать соседние города, покинутые после краха 1990-х годов. Их поддерживают кочевники, которые организуют конвои между городами.
- Происходит массовое разграбление старых технологий и заброшенных складов. Функционирую исключительно разрозненные Корпорации и только на очень узкой основе. Местные предприятия вынуждены работать на износ, часто используя ресурсы, награбленные на заброшенных предприятиях Мегакорпораций.
- Очень ограниченное использование VPN в корпоративных парках. ИИ иногда проникают в старые сети разрушенных городов в поисках других Искинов, чтобы присоединить их к Призрачному миру.
- Арасака распадается на три враждующие фракции: Кидзи 雉 (Зеленый фазан), возглавляемая Ханако Арасака; Хато 鳩 (Голубь), возглавляемая сторонниками Мичико Арасака, младшей дочери Кея, которая, будучи гражданкой США, вместо этого заключила союз с новым правительством США; и Така鷹 (Ястреб), возглавляемая мятежным сыном Сабуро - Йоринобу.
- Оставшиеся Соединенные Штаты теперь являются функциональной диктатурой под управлением президента Элизабет Кресс, находящейся на чрезвычайном положении.

2030 — 2035

- Переселение пригородных районов Найт-Сити. Со временем Центральный Найт-Сити будет отстроен заново, но пока предгорья и небольшие города вокруг Найт-Сити переполнены беженцами, эвакуированных из радиоактивных руин Корпоративной Зоны.
- **Восстановление магистралей кочевников.** Кочевники управляют портами, контейнерными судами. Корпорации теперь в основном локальные, но по мере того, как Кочевники налаживают торговые пути, корпорации пускают ветки по регионам.
- Начало **СитиНет**, локальных VPN, созданных в некоторых восстановленных городах. Эти сети обычно безпроводные, с ограниченным (и строго контролируемым) доступом между ними. Сетевой Дозор контролирует развитие этой новой серии сетей при поддержке корпорации.
- Как и в случае с Элвисом, возникают слухи о том, что тело рокербоя Джонни Сильверхэнда хранится в холодильнике в банке тел в обломках Старого Найт-Сити. Хотя это так и не подтвердилось, утверждается, что тело хранилось там его поклонником, который извлек его из эпицентра взрыва в башнях Арасаки.
- **Начало реконструкции Найт-Сити.** Гигатонны мусора вывозятся из радиоактивных руин центрального Сити. Большая часть старого залива засыпана.

2035 — 2045

- Города первой волны начинают восстановление при поддержке местных правительств и оставшихся Мегакорпораций. Города первой волны — это города, для восстановления которых требуется ограниченный объём ресурсов.
- "У нас нет Соединенных Штатов, пока у нас вновь не будет страны". — Президент Элизабет Кресс. В то время как местные выборы возобновляются, национальных выборов не будет, пока не будет заключен договор между Свободными Штатами и остающимися Соединенными Штатами.
- Восстановление старых заводов корпорациями и другими частниками начинает заменять утраченные технологии. Новые Корпы возникают из обломков 4-й Корпоративной войны.
- Ходят слухи, что легендарный Соло Морган Блэкхэнд был замечен в различных городах Первой волны.
- **Сетевой Дозор** пытается очистить Р.Э.Б.И.Д.С. и восстановить Старую СЕТь. После проигранной трехлетней битвы они сдаются и закрывают все основные узлы в Старой СЕТи (хотя некоторые нетраннеры все еще пытаются попасть туда, чтобы разграбить заброшенные системы).
- Создание первых Дата Пулов, информационных серверов и систем обмена данными, предназначенных для открытого использования в пределах города. Дата Пулы производят бесплатный, открытый контент, созданный совместными усилиями сообщества пользователей. По своему дизайну они похожи на систему страниц гипер-стека, которую пытались создать, а затем забросили для СЕТи в начале 90-х годов.
- Возникновение первых Мега Башен для обслуживания населения, лишенного жилья. Это ковчеги по системе "все в одном", разработанные для быстрого создания безопасных, пригодных для жизни зон.
- Начало работы первых новых фабрик, заменяющих, модернизирующих или ремонтирующих старые и утраченные технологии.

2045

- Наше время.

Угу, Красное Время иногда ощущается, как ~~библейское~~. много больших штук рухнуло, мир сильно ~~изменился~~, чем был к моменту крушения. Что по поводу меня... я вижу себя современным Гомером — ну ты вкурсе, греческий поэт. Он писал о том, как весь его мир разлетелся на куски. Вот и я делаю то же самое, только ~~вместо~~ арфы у меня синтезаторная дека.

— ЛИЛАЙА

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ТЁМНОЕ БУДУЩЕЕ

BY EDDIE MENDOZA

ДО ТОГО, КАК ВСЁ СТАЛО КРАСНЫМ

РАЗРУШЕННЫЙ МИР 2020 ГОДА

Объединённая Европа

В хаотичном мире 2020-х годов объединенная Европа представляла собой наилучшее отображение нового века. Хотя некоторые страны Евроблока (Греция, части Центральной Европы и Великобритания) отставали от наиболее успешных государств (Германия, Франция, Италия, скандинавские страны), страны континента были в целом стабильными, относительно процветающими и управляемыми корпорациями. Некоторое неравенство присутствовало, но в повседневной жизни, в отличие от американских коллег, гражданин Европы мог рассчитывать на регулярное питание, чистый воздух и воду, а также на обычную (если не скучную) работу. Над головой была крыша, а преступность была сведена к минимуму. В некотором смысле Объединенная Европа была похожа на корпоративный Беавервиль: безопасный, контролируемый Корпами, и немного скучный, пока вы не добирались до мест, где жили богатые и влиятельные люди.

Реванш России

В Российской политике начала 2000-х годов доминировала НовоСоветская партия (НСП) после того, как в результате всеобщих выборов 1999 года была свергнута некомпетентная Российская Федерация, созданная при Горбореве. С тех пор НСП является единственной правящей партией, контролирующей правительство. Советские экономические и социальные реформы доминировали над большинством населения под руководством Центрального органа ротационного совета

клептократов, контролировавших основные "государственные" отрасли. Медиум Лайл Томпсон однажды описал НСП как "капиталистическо-кроониальную клептократию, с которой снята красивая блестящая демократическая оболочка".

Господствующая Азия

В то время как остальной мир боролся с разрушительными последствиями конца 20-го века, страны Азии были хорошо подготовлены к превратностям изменения климата и деградации окружающей среды. Китай, Япония и Корея быстро смекнули, что сжигание угля и нефти слишком дорогое, чтобы продолжать строить свою экспансию на их основе, и вместо этого перешли к созданию обширных полей океанических водорослей, которые легко перерабатывались в CHOOH2 в Соединенных Штатах. Этот квантовый сдвиг также обеспечил больше пищи для плотного населения азиатских стран, хотя сильные (некоторые говорят, драконовские) программы контроля рождаемости в некоторых странах также помогли сократить переизбыток населения. Переполненные и кишащие людьми города Японии, Китая, Кореи и Филиппин смогли обеспечить высокий уровень продовольственного насыщения, безопасности и комфорта, даже если многим из людей не хватало личной свободы, характерной для других стран.

Ядерные Взрывы на Ближнем Востоке

В результате взрывов 90-х годов огромные территории Ирана, Ливии, Ирака, Чада и Арабских Эмиратов превратились в радиоактивные стеклянные поля. Только Египет, Сирия и Израиль уцелели. В 2020-х годах только мусорщики и отчаявшиеся люди заходили в очаги, чтобы найти оборудование и ценности среди светящихся руин.

Афротуризм и Высокий Рубеж

Некогда раздробленный континент, состоящий из враждующих стран, где сменяли друг друга диктаторы, демократии и социалистические государства, возродился снова, когда многочисленные государства Центральной Африки объединились для переговоров с Евронациями, которые хотели построить ускоритель масс на Килиманджаро. По мере роста авторитета государств Центральной Африки к Панафриканскому альянсу присоединялись другие страны континента.

Панафриканский альянс создал самый прочный из всех плацдармов в космосе — почти треть всех космических строителей были африканцами, а большинство космопортов и строительных площадок были построены на африканской земле. В результате население превратилось в национальную группу под названием Хайрайдеры — космическое высокотехнологичное общество, связанное панафриканскими корнями и желанием никогда больше не вернуться к статусу жерты колониального угнетения.

Центральная и Южная Америка

После нескольких продолжительных войн с США Центральная Америка превратилась в союз сильных независимых государств, работающих по договору о взаимном сотрудничестве. США были изгнаны из всех стран, кроме зоны Панамского канала (которую они до сих пор удерживают с помощью военной силы, отбиваясь от продолжающихся партизанских набегов).

В Южной Америке Аргентина, Чили и Бразилия стали дефакто лидерами Организации американских государств, выгнав США после их расжигания Южноамериканских войн. ОАГ получило свое место в качестве крупной мировой державы, на уровне Европейского Союза.

АМЕРИКА: ПАДЕНИЕ ОРЛА

Международный Пожар

В конце XX века ряд экологических катастроф нанес огромный ущерб инфраструктуре США. Глобальное потепление растопило большую часть полярных ледников, что привело к повышению уровня моря. Огромная часть Восточного побережья и Юга ушла под воду или частично превратилась в болотистую местность. То, что осталось от Нового Орлеана, стояло на сваях, а в Хьюстоне мгновенно выросла популяция аллигаторов. Повышение температуры привело к оттаиванию обширной территории южной Аляски, северной Канады и верхней части США. Эти районы стали новыми житницами, на которых появились зеленеющие поля биоинженерного "ядра выживания", ставшего основой значительной части экономики США. Однако, те же изменения климата иссушили еще больше территорий, чем спасли. На Великих равнинах и Юго-Западе целые регионы превратились в пустыню всего за несколько лет. Не имея препятствий в виде древесного покрова, сильные ветры вздымали землю, устраивая песчаные бури. Тихоокеанский северо-запад в течении двадцати лет страдал от засухи и нехватки воды. Это, в свою очередь, вызвало повсеместные лесные пожары, которые пронеслись по высушенным добела лесам, окутав весь Запад густым серым дымом.

Пылевой АД

В местах от Сиэтла до Сан-Франциско и Сан-Диего главной проблемой стала вода: сколько, кому она принадлежит и где ее взять. В Лос-Анджелесе смещающиеся океанические течения отводилиосадки о т центрального побережья, в результате плотные приземные туманы смешивались со смогом, создавая кислотный, ядовитый суп над бассейном Лос-Анджелеса. Всего в шестидесяти милях от него то же самое смещающееся течение превратило Сан-Диего в пустынный город. Найт-Сити, расположенный на границе между Северной Калифорнией и Южной Калифорнией, получил смесь всего: знойное сухое лето и прохладную сухую зиму, сменяющуюся периодическими кислотными ливнями и удушливым ядовитым смогом. Еще хуже обстояли дела на востоке, поскольку дожди больше не доходили до внутренних районов Великих равнин. Эти районы, за исключением тех, которые поддерживались компанией Петрохем для огромных полей модифицированной кукурузы и пшеницы для переработки CHOOH2, превратились в бесплодные пыльные земли, сравнимые с теми, что появились в конце 1930-х годов.

Грязь, Трясина и Зоны Мёртвых Морей

Небрежный контроль за состоянием окружающей среды во второй половине 20-го века оставил в Америке неизгладимые экологические шрамы. Массивные штормы кислотных дождей обрушились на Средний Запад, отравляя питьевую воду и урожай. Целых два региона Восточного побережья были превращены в пустоши, поскольку энергетические компании бросили ядерные реакторы во время коллапса и допустили утечку их содержимого в водоемы. В результате неудачных "камнепадов" лунных ускорителей масс во время первой орбитальной войны были уничтожены Тампа и Колорадо-Спрингс. Взрывы выбросили миллионы тонн пыли и тепла в атмосферу, что сильнее усугубило глобальное потепление. Разливы токсичных веществ на обоих побережьях, сброс медицинских отходов, образовавшихся в результате многолетней Чумы Истощения — все это способствовало резкому вымиранию жизни вокеанах, включая морских млекопитающих, пищевую рыбу и фитопланктон, необходимый для восполнения кислорода на Земле.

Опустошающая Чума

Эпидемия СПИДа 1990-х годов переросла в кризис **СПИД II** в начале 2000-х годов. Проволочки со стороны политиков и научные распри среди исследователей так долго откладывали производство лекарств, что за прошедшие годы болезнь мутировала в более вирулентную форму. Хуже того, Чума Истощения 1999 года всё сильнее уничтожала население, убивая сотни тысяч людей в течение всего нескольких лет, а спустя всего десятилетие последовала недолговечная Углеродная Чума 2020 года, которая действовала исключительно на взрослых, оставила живыми, но осеротевшими многих молодых людей тех годов.

Лос-Анджелесское Потресение

Финалом десятилетий экологических и социальных катастроф стало землятрясение конца 1999 силой 10,5 баллов в Лос-Анджелесе. Тихий океан накрыл собой 35% города, затопив его. По оценкам, погибло 65 000 человек. Но впереди было еще больше.

БАНДА ЧЕТЫРЁХ

Во второй половине 20-го века Соединенные Штаты столкнулись с самыми разнообразными внешними и внутренними угрозами. В условиях наступившего хаоса настало время, когда коалиция правительственных агентств, позднее названная

журналистом Теслой Йоханнесоном "Бандой четырех", организовала тайный переворот в правительстве Соединенных Штатов, фактически положив конец федеральной демократии в США.

Как позже выяснил Йоханнессон, в состав заговора входили руководители четырех агентств и исполнительной власти во главе с вице-президентом.

Исполнительная Власть

Джеймс Ричард Аллен, президент Соединённых Штатов: говорят, что рыба гниет с головы. Но в данном случае речь шла о том, что голова была отрезана от остальной рыбы задолго до того, как она начала гнить. Президент Соединенных Штатов в первые годы правления "банды четырех" был в целом приятным, обычным парнем, только не очень умным. Им легко манипулировали его вице-президент и Совет национальной безопасности, которые наживались на войне и свержении отдельных южно-американских правительств.

Харольд Харрисон Хант, вице-президент Соеденённых Штатов: открытый психопат с полным отсутствием каких-либо угрызений совести, "Х.Х." Хант был благосклонен к богатой семейной империи, а также обладал чрезвычайно обаятельной и привлекательной внешностью. Он сумел использовать это в серии коррумпированных крупных сделок по всему миру, сколотив огромное состояние на недвижимости, средствах массовой информации и махинациях с акциями корпораций. Когда некоторые из его европейских партнеров стали плохо себя чувствовать под его руководством, Хант решил сменить передачу и просто захватить США.

Совет Национальной Безопасности

Вице-президент вступил в сговор с АНБ, чтобы свергнуть несколько стран в Южном Амереке с целью расширения влияния США и получения контроля над продовольствием и сырьем (для своих корпоративных клиентов).

Банда привлекла к сотрудничеству Генерального прокурора, чтобы обеспечить обоснование для своих спецопераций, обвинив выбранные страны в поддержке контрабандистов наркотиков (таким образом, привлекая АБН) и внешних преступных/террористических организаций (привлекая ФБР). Позже в заговор было вовлечено ЦРУ, которое предоставляло разведданные и ресурсы для черных операций в обмен на долю прибыли.

Центральное Развед. Управление

Втянутое в заговор АНБ, ЦРУ в первую очередь было озабочено растущей независимостью стран Южной и Центральной Америки. Поскольку эти страны начали прокладывать свои собственные экономические и торговые пути, они угрожали прибыльным рынкам нескольких мощных Мегакорпораций, базирующихся в США. Кроме того, ЦРУ начало использовать повстанческие террористические группы для дестабилизации враждебных стран и удержания "социалистических сил" под контролем.

Федеральное Бюро Расследований

ФБР использовалось Бандой для поиска и преследования "государственных врагов", а также обеспечивало прослушку, разведку и скрытое наблюдение за объектами по всей территории США. Хотя ФБР было лишь незначительной частью изначального сговора, оно оказалось втянутым в систему, когда Банда начала использовать собственные наемные армии "федеральных агентов" для контроля над непослушными штатами.

Агентство по Борьбе с Наркотиками

Оправдывая вторжение в центральную и западную части Южной Америки (Боливия, Чили), АБН уже давно хотело остановить поток кокаина и других наркотиков, идущих на север к трепетно ожидающей их аудитории американских наркоманов. Кроме того, сотрудники АНБ хотели заручиться благосклонностью фармацевтических Мегакорпораций, жаждущим убрать с дороги южноамериканских наркоторговцев, чтобы наводнить рынок своими искусственными синтетичсекими супернаркотиками.

Загадочная Болезнь

В начале 1991 года по плантациям коки в Южной Америке прокатился мощный биоагент, превративший пышные поля в коричневую и гниющую мякоть. Одновременно с этим похожий биоагент пронесся по маковым полям Центральной Азии, разрушив производство опиума в регионе. Наркобароны двух континентов, экономика которых была практически уничтожена, отправились на поиски виновных.

Как позже выяснил журналист Тесла Йоханнессон, "Банда четырех" была тайно ответственна за выпуск этих биоагентов в рамках долгосрочного плана по дестабилизации правительств нескольких ключевых стран Южной и Центральной Америки (а также значительной части центрального Афганистана) ради собственной выгоды. Чтобы еще больше усложнить

ситуацию, в конце 1999 года Йоханнессон обнаружил, что ЦРУ перенаправило часть доходов от незаконной продажи оружия на финансирование групп южноамериканских сепаратистов, пытавшихся свергнуть суверенное правительство Чили и Боливии. Банда поддерживала эти действия, поскольку обе страны располагали огромными запасами лития (Чили = 7,5 млн тонн, Боливия = 9 млн тонн), жизненно важного минерала, используемого для производства электроники, запасы которого в США истощились. Хоть экономика этих стран-производителей наркотиков в значительной степени зависела от доходов от наркокартелей, сам их суверенитет теперь также находился под угрозой.

Но если у стран Южно-Американского континента были только их скудные вооруженные силы, то с наркобаронами афганского высокогорья дело обстояло иначе. Годы борьбы с Советами и другими захватчиками научили их заключать сделки с несколькими влиятельными европейскими политиками, которые, в свою очередь, имели связи в залах заседаний многих крупных правительств. До сих пор не понятно, кто отдавал приказы (а Тесла Йоханнессон был убит до того, как смог выяснить, кто поддерживает афганцев), но как только источником биооружия был найден в лице АНБ, производители наркотиков по обе стороны Атлантики нанесли ответный удар в скоординированных рейдах против США.

Начало Войны с Наркотиками

ДАТА

Как результат применения биооружия и нарковойн большинство наркотиков в 2045 году синтетичисекие.

Вооружившись нужным предлогом, Банда быстро отправила части американской армии на юг, чтобы уничтожить этих "бичей невинных" и "случайно" завладеть землями, на которых они стояли. В ответ на вмешательство США, осажденные южноамериканские НаркоНации начали тяжелую партизанскую войну, которая быстро переросла во вьетнамскую. Афганских наркобаронов никто не трогал, у США в то время не было ресурсов, чтобы вести эту войну на два фронта, а угроза вмешательства Нео-Советов охладила их пыл.

Поначалу казалось, что армия США просто пройдется катком по войскам Южно-Американского Союза, как это было несколько десятилетий назад в зоне Панамского канала. Но Южно-Американские народы отказались сдаваться, начав партизанские атаки по всему континенту США и их сателлитным территориям. Наконец, в отместку за нападения США на Боготу, колумбийские наркобароны взорвали небольшое "карманное" ядерное устройство в финансовом районе Нью-Йорка. Результатом стали 15 000 погибших человек.

Зловеще, но это устройство казалось слишком похожим на устройства, использованные Нео-Советами много лет назад в их неудачной и безуспешной войне против афганцев.

Катастрофа 94-го

В рамках этого плана, руководители ЦРУ тайно продавали американское оружие на черном рынке за деньги, сначала для поддержки подконтрольных им повстанцев, а вскоре для финансирования спекуляций в инвестициях, которые непосредственно обогатили бы членов кабалы. Не имея возможности обратиться за поддержкой к Конгрессу, они "отмывали" деньги через ряд офшорных холдинговых компаний, покупая акции на европейских и азиатских биржевых рынках. Это вызывало подозрения Европейского союза, который после нескольких лет тщательного расследования Интерпола (аналог ФБР в ЕС) официально обвинил правительство США в махинациях с акциями и отмывании денег. Это привело к обвалу мирового фондового рынка в 94-м году и мировому финансовому кризису, вызванному обнародованием этой новости.

Смерть Президента

Во время предвыборной кампании в Калифорнии тогдашний президент Ричард Аллен был убит неизвестными. Некоторые подозревают, что убийца был финансирован корпорацией и работал в интересах вице-президента Ханта. Впоследствии Харольд Харрисон Хант стал президентом и получил полный картбланш на ускоренную реализацию планов "Банды четырех".

Коллапс и Военное Положение

Последующее фиаско США разрушило американскую экономику, оставив миллионы людей без крова, а правительство, за пределами Вашингтона, в свободном падении. Поэтому американские военные были стянуты в США, чтобы установить военное положение и поддерживать порядок среди хаоса и забастовок. По указанию "Банды" военные использовали жестокую и бесчеловечную тактику для восстановления порядка. В одном страшном происшествии, известном, как Хьюстонский инцидент, военные под руководством "Банды четырех" убили более 2 000 человек артиллерийским огнем, когда те отказались разойтись во время марша по городу, требуя жилья и продовольствия. Во многих

американских городах, например, Нью-Йорке, Чикаго и Сан-Франциско, был введен комендантский час, отдан приказ "стрелять на поражение". Правление военных оказалось действительно суровым.

Федеральные силы, тайно набранные из рядов АБН, Службы иммиграции и натурализации, Федеральной тюремной системы, а также военизированные наемники, тайно предоставленные несколькими крупными Мега-корпорациями, также были выставленны на улицы городов по всей территории США. Без опознавательных знаков, эти нерегулярные формирования только усиливали чувство, что правительственные войска превратились в банду головорезов. В результате местные органы власти и их союзники устраивали протесты, а затем контратаковали федеральное вторжение. Всё заканчивалось боями, в которых ополченцы и подразделения Национальной гвардии противостояли военизированным войскам.

Многое из этого прерывалось нескончаемыми катастрофами, происходящими по всей территории Соединенных Штатов: коллапсы, бунты кочевников (тогда известные как бунты бездомных), землетрясение в Лос-Анджелесе и первое появление Чумы Истощения. Но семя восстания уже было посажено, готовое вырасти в густой лес.

Войны за Престолонаследие

По мере того как штаты вступали в конфликт с правительством в Вашингтоне, они начали рассматривать возможность выхода из Соеденённых Штатов. Например, в Нью-Йорке и Техасе, начались ь экономические забастовки, в ходе которых мятежные штаты отказывались отправлять налоги в Вашингтон. Это переросло в экономическую блокаду, когда штаты прекращали вывоз или ввоз товаров со своих границ в качестве акции против федерального правительства в Вашингтоне.

Тупиковая ситуация настала в 1993 году, когда одна из внезаконных "полицейских сил" Банды жестоко взяла под контроль Сан-Франциско. Это привело к ожесточенной борьбе на улицах между жителями и парамилитарными силами. Губернатор Калифорнии призвал на помощь Национальную гвардию, которая в этой схватке выступила на стороне города. Парамилитаристы, действующие под эгидой федералов, в ответ попытались захватить столицу штата Сакраменто. В итоге штат объявил нынешнюю федеральную администрацию в Вашингтоне не легитимной, заявив о принятии официальных статей об отделении от Соединённых Штатов.

Военные, пожалевшие о поддержке действий "Банды четырех", отказались участвовать в войне за престолонаследие, даже после того, как калифорнийские власти заминировали проходы в восточную часть штата из Невады (шоссе 80 и 15) и Аризоны (шоссе 10 и 40).

В этот момент еще несколько штатов начали игнорировать федеральные власти, объявляя себя "Свободными Штатами". Военные, глядя на приказ Банды о повторном завоевании страны, пожали плечами и ответили: "Эй, Posse Comitatus, детка", и с отвращением отступили на свои базы. Так Свободные Штаты стали свободными.

Возвращение в Юж. Америку

Отчаянно пытаясь вернуть сырье, которое они потеряли в отделившихся штатах, Банда вернулась к планированию войны. На этот раз они создали силы, способные сражаться в джунглях Южной Америки, используя последние достижения в области кибернетики и интерфейсных чипов. Армия, сытая по горло войной с собственными гражданами и ненавидящая идею восстановления военного положения перед лицом Свободных Штатов, была готова подписаться что угодно, хоть еще одну попытку умиротворить страны Южной Америки. Соблазненные обещанием испытать своих новых "кибер-суперсолдат", десять тысяч вояк, многие из которых были в той или иной степени "кибернетизированы", высадились на землю на боевых аэродинах ("AVи" на военном языке) и вступили в жестокую войну с участием наркобаронов, евро- и Нео-Советских наемников и разъяренных местных жителей, которым просто надоело, что "гринго" приезжают на юг, чтобы убивать их.

Поначалу новая война шла хорошо. Но, по мере того, как она шла, как Вьетнам новой эры, остальная часть Соединенных Штатов, не объявившая себя частью Свободных Штатов, начала громко протестовать против того, чтобы Вашингтон вел иностранную войну, когда большая часть страны страдает.

В конце концов, когда медиа-звезда "Всемирной Службы Новостей" Тесла Йоханнессон обнародовал секретные стенограммы АНБ о первом центральноамериканском конфликте, фекалии полетели в вентилятор. Тяжеловооруженные толпы ворвались в Капитолий, поддерживаемые подразделениями вооруженных сил, которые уже были на грани, и наемниками из Мегакорпораций США и Евротеатра. Банда четырех, разоблаченная,

бежала. Но их преследовали, и в конце концов даже президент Хант оказался сбит с ног на краю болот Флориды и подожжен ликующей толпой. Остальных участников заговора постигла такая же или еще более худшая участь.

Когда "Банда четырех" была сметена волной реформ, встал вопрос о преемственности президентских полномочий. Поскольку спикер Палаты представителей находился в больнице, а три ближайших преемника отказались от работы, пост президента перешел к министру обороны Джону Стюарду. Что касается войск, отправленных Бандой на завоевание Южной Америки, то их постигла та же участь, что и легендарные десять тысяч Ксенофонта — вдали от дома, без еды, без государства и без союзников. И, как и их собратьям из мировой истории, им предстоял долгий, очень долгий путь через враждебные джунгли и северные пустыни к земле, которой они никому не были нужны.

Начало Эры Киберпанка

Итак, кибервойны закончились, и Америка хотела исцелиться. Но не все было так плохо. В переполненных мегаполисах, которые заменили множество маленьких городков и пригородов, погибших во время Коллапса, лихорадочный взрыв техно-чудес и стремительный капитализм создали блестящий, сверхмощный мир, в котором доминировали огромные Мегакорпорации, шагавшие по миру как целые нации. Мегакорпорации собирали армии, боролись за международное господство и определяли весь мир вокруг себя, в то время как под сверкающими башнями сверхбогатых людей просачивалось постоянно растущее население обездоленных, голодающих, пытающихся просто выжить дворняг. Единственным уравнителем была технология: массы, оказавшиеся на "улице", использовали киберимланты, оружие и хитрость, чтобы победить своих корпоративных врагов. Их называли Эджраннерами, Киберпанками или просто повстанцами, они были теми, кто противостоял силе мегакорпораций и боролся за победу вопреки всему.

Рассвет Мегакорпораций

Силовой Вакуум

С наступлением нового тысячелетия мир все еще был охвачен спазмами хаоса. И поскольку национальные правительства теряли свою легитимность (или контроль, если угодно), стало неизбежным, что кто-то должен был занять их место. И в эту зияющую дыру командования и контроля шагнули самые очевидные (и организованные) группы на планете: растущие Мегакорпорации. Для быстро развивающихся, крупномасштабных компаний с ресурсами и операциями по всему миру логичным шагом было то, что они должны взять власть в свои руки. В конце концов, нестабильное правительство — это плохо для бизнеса.

В первой половине 21 века Мегакорпорации были похожи на международные компании конца 20 века, только гораздо крупнее и более автономны. Они были почти нациями сами по себе, со своими собственными законами, городами, заводами и армиями. Большинство корпораций начала 2000-х годов были многонациональными, с филиалами, действующими по всему миру — некоторые филиалы были маленькими, как исследовательские центры или офисы продаж, а некоторые — огромны, как крупные производственные предприятия и центры безопасности.

Большинство Мегакорпораций были производителями — они создавали товары для продажи на открытом рынке. Нефть, сталь, автомобили, самолеты, оружие, компьютеры, кибернетика, био-технологии — вот лишь некоторые из миллионов товаров корпораций. Многие корпорации имели на рынке несколько видов товаров. Они контролировали химические заводы в Европе, компьютерные фабрики в Японии и сталелитейные предприятия в Соединенных Штатах. Не все Мегакорпорации инвестировали в производство, они также контролировали банковское дело, производство продуктов питания, энергоресурсы и другие ключевые сферы жизни общества.

Одним из видов корпораций, заслуживающих особого внимания, являются корпорации-СМИ. Эти огромные конгломераты выросли из трендов конца 1980-х годов, когда определенные фирмы скупали телевизионные сети, кинокомпании, звукозаписывающие компании, радиостанции, издательства книг, журналов и даже комиксов, фактически централизуя средства массовой информации под контролем малой группы людей. Под властью Медиакорпораций массовые развлечения стали шаблонными и безвкусными. Инакомыслие и независимая журналистика обычно оказывались погребенными под лавиной медийной шумихи. Или, что еще хуже, захваченными или уничтоженными в результате жестокой межкорпоративной конкуренции. Еще хуже было влияние на новости и информацию, когда политики поняли, что правильная связь с правильной Медиакорпой может контролировать электорат — всего лишь маленький шаг к возможности выбирать, упаковывать и продавать свою собственную реальность. Вот как, контроль в руках Медиакорп был необходим для установления и легитимизации роли Мегакорпораций в управлении миром после катастрофы.

Мегакорпорации и Правительства

После катастрофы 94-го года правительства стран мира оказались в неудобном положении, когда им пришлось позволить транснациональным корпорациям делать все, что им заблагорассудится. Придерживаясь на словах правил контроля загрязнения окружающей среды, безопасности продукции и минимальной заработной платы, транснациональные корпорации легко доминировали над местными правительствами с помощью взяток и военной поддержки, а также путем торговли властью, влиянием или деньгами с нужными органами: судьей или начальником полиции, сенатором или конгрессменом. Движимые жадностью и одержимые успехом, мегакорпорации начала 2000х годов затмили все страны, кроме самых могущественных, коррумпируя правительства, меняя политику и даже прибегая к использованию частных армий, когда экономического влияния было недостаточно. К середине 2010-х годов Мегакорпорации практически полностью управляли мировой экономикой и большей частью неэкономического мира, а большинство стран просто замолчали и собирали налоги, которые они могли вымогать у своих соседей, занимающихся крупным бизнесом.

Так было до тех пор, пока корпоративные войны не начали разрушать весь этот уютный порядок.

Когда Корпорации Устраивают Войны

Первые корпоративные войны начинались как битвы за территорию или ресурсы. Однако, поскольку большинство Мегакорпораций уже имели значительные военные силы для защиты своих владений в диком и мягком Пост-Катострофическом мире, было неизбежно, что в конце концов одна или несколько Мегакорпораций начали использовать эти силовые силы для решения межкорпоративных споров, когда адвокатская практика стала неэффективной.

▶ Первая Корпоративная Война ◀

Август 2004 – Февраль 2006

Первая корпоративная война началась достаточно просто: Сделка ЕБМ по выкупу с привлечением заемных средств терпящей крах ТрансВорлд Аирлайнс стала неудобной после того, как их сделка с генеральным директором ТрансВорлд провалилась. Орбитал Эир, с пеной у рта желающая заполучить воздушное сообщение ТВА в США, пришла на помощь ТВА, заблокировав попытку ЕБМ выкупить компанию. ЕБМ нанесла первый удар, отправив террористов похитить переговорную группу ОА, направлявшуюся для заключения сделки с ТВО. Террористы не справились с заданием, и анонимность ЕБМ оказалась под угрозой. Орбитал Эир немедленно приступила к работе, наняв в союзники Зетатех, которая обрушила на ЕБМ мощную волну СЕТевых-атак. Эти атаки, хоть и нанесли ущерб, были быстро подавлены, что заставило Зетатех выйти из войны. ЕБМ ответила волной атак на объекты ТВА и ОА. Орбитал Эир хорошо справилась с поставленной задачей, усилив безопасность и используя свое доминирование на НОО для установления блокады объектов ЕБМ.

В конце концов, Орбитал Эир нанесла ответный удар волной терроризма и пиратства. ЕБМ же ответила на эту угрозу армией корпоративных Соло и прокси-солдат из развивающихся стран. В течение этого периода обе компании меняли союзников как перчатки. Сотни миллионов евродолларов были потрачены впустую, украдены или просто уничтожены, когда обе компании пытались сократить финансирование друг друга. На самом деле, в какой-то момент, обеим сторонам пришлось искать финансовых сторонников, чтобы спасти своих нынешних союзников от уничтожения.

Во время конфликта произошло всего два крупных сражения. Первое произошло, когда коммандос ОА захватили центральную космическую станцию ЕБМ в ответ на такой же крупный захват, совершенный ЕБМ в тот же день. Обе стороны были наказаны Европейским Космическим Агентством, которое сняло все блокировки и предупредило соперников, чтобы они больше не выходили на НОО. Вторая битва произошла только через год, когда коммандос ОА атаковали комплекс генерального директора Ульфа Грюнвальдера в Баварии, захватили его и заставили ЕБМ капитулировать. Последствия этой войны были огромны. Это был первый конфликт такого рода. Но, что еще более важно, она дала другим компаниям зеленый свет на использование военной тактики для достижения благоприятных результатов в бизнесе. Хотя некоторые мелкие фирмы и раньше вступали в мелкие вооруженные стычки, ничто не могло сравниться с жестокостью и масштабами этого конфликта. И казалось, что новый конфликт — лишь вопрос времени.

▶ Вторая Корпоративная Война ◀

Апрель 2008 – Август 2010

Вторая корпоративная война началась с недопонимания между нефтяными гигантами Петрохем и СовОил. Отношения между двумя компаниями начали портиться, когда сделка по слиянию сорвалась в одиннадцатый час переговоров. В результате аварии буровой установки на платформе Петрохем обе компании вступили в конфликт, подобный которому Тихоокеанский регион не видел со времен Второй Мировой Войны.

ДАТА

ЕБМ: Евро Бизнес Машинс, крупный игрок на рынке ПК и электронники

ОА: Орбитал Аир, ведущий мировой поставщик воздушных перевозок

ДАТА

НОО: Низкая Околоземная Орбита

ДАТА

Информацию о Петрохем см. СТР 275.

ДАТА

Информацию о СовОил см. СТР 277.

Почему из Войн Появляются Киберпанки

Темное будущее — это место, изобилующее конфликтами и насилием. Но задумывались ли вы о том, почему люди, живущие там, так хорошо в этом разбираются? Ответ кроется в контексте. Это люди, которые отчаянно сражаются на улицах с самого рождения. Они очень похожи на детей-солдат в реальных конфликтах. Если вы хорошо умеете драться, логично, что, когда появится шанс использовать эти навыки, вы воспользуетесь им. Для вас корпоративная война или национальный конфликт — это просто место, где можно получить зарплату за навык, которым вы обладаете лучше всего — воевать. Войны также дают вам доступ к самому передовому кибер-оборудованию и усовершенствованиям. И даже если вы не выбрали путь воина, есть шанс, что в какой-то момент вам придется взять в руки оружие и отправиться на улицу.

Хоть изначально СовОйл держал военную инициативу в своих руках, но в течение нескольких недель обе стороны серьезно подорвали нефтяные мощности друг друга. Петрохем упорно сопротивлялась, потратив многие миллионы едди и тысячи жизней, чтобы получить преимущество. Пиком успеха Петрохем стал неожиданный захват цепи островов Спратли и убийство основателя и генерального директора СовОил Анатолия Новикова. Но этого все равно было недостаточно. СовОил легко отразил последующее наступление Петрохем в октябре 2009 года, обессилив оппонента в Тихом океане. Официальной капитуляции не было, но война фактически закончилась победой СовОйл.

Вторая корпоративная война имела несколько последствий. Во-первых, война потрясла аналитиков и общественность в целом, которые считали, что корпоративный конфликт никогда не сможет подняться выше уровня, которого достигла первая война. Во-вторых, эта война ознаменовала собой первый случай, когда транснациональная компания публично бросила вызов национальным правительствам. СовОил полностью игнорировала международные санкции и делала все, что хотела. Обе стороны использовали малые страны Тихоокеанского бассейна для пополнения своих собственных вооруженных сил, активно заменяя в некоторых случаях администрацию и устанавливая более дружественные правительства. Фактически, убийство Новикова было осуществлено эскадрильей модифицированных истребителей Mirage 111, взятых у Малайзии.

Хуже всего то, что из-за постоянных рейдов обеих сторон на нефтеперерабатывающие заводы, буровые установки и трубопроводы, война оставила большую часть южного Тихоокеанского региона сильно загрязненной. Южно-Китайское море, ставшее эпицентром конфликта, превратилось в безжизненное химическое рагу, практически непригодное для жизни в течение десятилетий. Экономика целых стран была разрушена, и, хотя СовОйл был вынужден выплатить репарации, никакая сумма денег не смогла бы исправить нанесенный ущерб.

▶ Третья Корпоративная Война ◀

Февраль 2016 – Ноябрь 2016

Третья корпоративная война стала еще одной вехой в войне корпораций, ибо она велась почти полностью в СЕТи. Почти. Военные действия начались, когда финансовые эксперты из Торговой палаты Лос-Анджелеса раскрыли конфиденциальную схему, которую некоторые инвестиционные консультанты из Меррилл, Асукага и Финч направляли против частных инвесторов, используя в качестве рычага Фонд Ротштейна (дочернее предприятие Банк Нью Йорка). Они уведомили окружную прокуратуру, которая на следующий день начала расследование.

Фонд Ротштейна, возмущенный двуличием MA&Ф и не желая быть втянутым в расследование, передал все имеющиеся документы и информацию в прокуратуру. Также они наняли частных Нетраннеров, чтобы те начали взламывать и исследовать информационные крепости MA&Ф в поисках правды. Администрация MA&Ф восприняла действия своего бывшего союзника как прямое объявление войны. Немедленно были приняты ответные меры, усилена безопасность СЕТи и подключены собственные Нетраннеры, началась атака на Фонд Ротштейна. Первый удар был нанесён финансовым клиентам Ротштейна. Затем группы MA&Ф переключили свое внимание на активное уничтожение компьютерных систем Ротштейна, что еще больше обострило противостояние.

В течение нескольких дней ситуация представляла собой беспорядочную драку. Крепости данных превратились в вооруженные лагеря, все нервно следили за тем, что произойдет дальше. В ответ на это Сетевой Дозор ограничил доступ к СЕТи и пресек компьютерную преступность, проведя несколько операций, в результате которых было арестовано множество людей.

ДАТА
Больше про Арасаку на СТР 267

ДАТА
Больше про Милитех на СТР 272

Когда конфликт Фонда Ротштейна и MA&Ф перешёл из CETи в Мясное пространство, они начали нанимать наемников. В течение 12 часов на HOO и на Земле происходили короткие бои, целью которых было уничтожить физически вражеское оборудования CETевых-коммуникаций. Итогами боёв становились значительные человеческие жертвы и многомиллионные материальные разрушения. Следующие шесть месяцев состояли из бесконечных CETевых рейдов, большинство из которых были бессмысленными и нерешительными. Действительно, в течение 12 часов реальных боев было нанесено больше ущерба (оборудование реально стоили много), чем за весь оставшийся период конфликта. Когда все закончилось, Фонд Ротштейна развалился на куски. MA&Ф передал окружной прокуратуре Лос-Анджелеса трупы двух своих руководителей, затеявших всю эту историю. А ещё они получили счет за ущерб, нанесенный на низкой околоземной орбите и на Земле.

К этому времени идея корпоративного конфликта уже никого не шокировала, хотя некоторые аналитики были удивлены, что война длилась так долго. То, что конфликт происходил в основном в CETи было довольно необычно, и это породило несколько десятков теорий от различных экспертов, что это новый способ ведения корпоративных войн. Однако другие утверждали, что, подобно пехоте в военной доктрине, Соло никогда не выйдут из моды.

4-Я КОРПОРАТИВНАЯ ВОЙНА

Как первая и вторая корпоративные войны, 4-я началась, когда конкурирующие Мегакорпорации начали использовать свои военные силы для достижения финансовой цели. В 2021 году IHAG, специализирующаяся на подводных перевозках и технологиях, обанкротилась, в результате чего две конкурирующие океанские Мегакорпорации (CINO и OTEC) вступили в борьбу за враждебное поглощение оставшихся активов IHAG. Сначала обе Корпы вели типичные для такого рода баталий подготовительные раунды: манипуляции с акциями и экономическую войну, но по мере того, как конфликт выходил из-под контроля, обе компании начали вступать в открытую войну.

Первая Фаза: Холодная Война

Холодная фаза 4-й корпоративной войны (также известная как Океанская или Теневая война) была особенно жестокой корпоративной политической в мире без закона. Начав с манипуляций с акциями, мелкого саботажа на объектах и "чистых" убийств ключевых офицеров, CINO и OTEC вскоре достигли пределов своих возможностей. Не имея возможности получить преимущество, обе Мегакорпорации усилили тактику: каждая наняла силы более крупных корпораций для предоставления войск и боевых материалов — в данном случае OTEC наняла Милитех, американскую оружейную и охранную компанию, а CINO - Арасаку, японскую охранную Мегакорпорацию. Будучи двумя ведущими парамилитарными корпорациями в мире, Милитех и Арасака большую часть конца десятилетия и начала 2020-х годов жаждали борьбы, а конфликт между CINO и OTEC стал прекрасным поводом.

И вот тогда-то и началась настоящая война. В ходе конфликта Арасака и Милитех занимали все более и более значимые роли. За первые три месяца процент "оперативников" с каждой стороны вырос астрономически, одновременно с поставками материальных средств и технологий. Фактически, война между OTEC и CINO постепенно отошла на второй план, уступив место состязанию воли между двумя крупнейшими частными военными компаниями на планете.

К какому бы решению ни пришли OTEC и CINO по поводу IHAG, оно быстро стало второстепенным, а "джаггернауты" Арасаки и Милитеха уже находились на линии столкновения. Вскоре Арасака и Милитех начали переходить от незначительных вторжений к экстремальной эскалации типичного подхода "лучше синица в руке" и корпоративного шпионажа, которым они занимались годами. По мере того, как ситуация накалялась, перчатки снимались, а операции становились все более частыми и смертоносными. Теперь каждая сторона заботилась не столько о том, чтобы замести следы и сократить репутационные потери, сколько о том, чтобы уничтожить своего противника. А когда гиганты решают вести жесткую игру на "Улице", все всегда становится очень и очень грязным.

Вторая Фаза: Открытая Война

Будучи крупными международными мегакорпорациями на абсолютной вершине корпоративной власти в эпоху киберпанка, и Арасака, и Милитех имели военную мощь, сравнимую с многими малыми государствами времён Второй Мировой Войны, и располагали армиями, насчитывающими десятки тысяч солдат. Обе стороны также обладали чрезвычайно развитыми транспортными и логистическими системами, что позволяло им наносить удары друг по другу по всему миру.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ТЁМНОЕ БУДУЩЕЕ

Сочетание сложных технологий ведения войны и молниеносного тактического реагирования сделало практически невозможным для многих суверенных государств предотвратить эти конфликты в пределах своих границ. Мелкие стычки вскоре перерастали в крупные разборки, пока война не достигла лихорадочного накала по всему миру, а силы обеих Мегакорпораций устраивали крупные сражения, в которые втягивались целые города.

Наземная Война

Четвертая корпоративная война изменила не только взаимодействие и политику корпораций, но и саму войну. До сих пор войны велись так же, как и в прошлом, с линиями сражений, фронтами и четко очерченными зонами конфликта. Можно было легко определить, какая сторона побеждает, а какая проигрывает, просто посмотрев, кто и каких целей достиг. Эта же война была совсем не такой. Атаки были внезапными, жестокими и, как правило, неожиданными. Цели могли находиться в любой точке земного шара, хотя большинство ударов наносилось по критически важным точкам, таким как транспорт, связь и логистика. Атакующие силы были очень мобильны, а тактика "ударь и беги" делала практически невозможной планирование и вступление в бой. AV, панцеры и другие высокомобильные подразделения составляли большинство атакующих сил, по крайней мере, в начале. Впервые в большом количестве были задействованы ACPA (ББЛС — Боевая Броня Личного Состава) и боевые киборги, целые роты которых кидались в бои с обеих сторон. Поля сражений превратились в высокотехнологичные кошмары, когда впервые столкнулись дистанционные устройства, боевые роботы и пехота.

Несмотря на это, война начиналась медленно, поскольку обе стороны пытались выяснить, на сколько далеко они могут зайди, не получив пощечины от правительств мира. Зондирующие рейды были обычным делом, в основном направленным на военные активы другой стороны. По мере того, как обе стороны становились все более уверенными в своих силах (и понимая, что никто не собирается им мешать), нападения становились все более смелыми и жестокими. Когда война подходила к половитне года, в некоторых частях развивающегося мира сражения стали обычным делом.

BY HÉLIO FRAZÃO

Разрушенные аэропорты, космопорты, заводы, шахты, даже морские порты и банки стали частью "честной" игры, а ставки только росли. К середине 2022 года напряженные бои с участием самолетов, AV, танков, силовой брони и тысяч солдат стали обыденностью, равно как и удары по международной торговле, энергетическим производства и транспортным системам.

Когда наступил пятый месяц войны, обе стороны начали проявлять признаки истощения. Ни одна из сторон не планировала, что открытая война продлится так долго. Жизненно важных запасов запчастей, оружия, боеприпасов и медикаментов становилось все меньше. Транспортные средства, особенно традиционные "королевы ангаров", такие как AV и панцеры, начали изнашиваться от почти непрерывного использования без надлежащего обслуживания, также как и ББЛС с киборгами. Пострадали и мясные войска, поскольку дезертирство и дисциплинарные проблемы становились все более распространенными, особенно среди наемников и независимых компаний. Несмотря на эту многостороннюю усталость, некоторые подразделения Арасаки и Милитеха продолжали сражаться (без поддержки с обеих сторон) вплоть до 2023 года, прежде чем окончательно выдохлись.

Морская Война

Большое влияние на исход неограниченной корпоративной войны повлияло поведение обеих сторон конфликта. Они пытались лишить друг друга доступа к глобальному судоходству, логистике и транспорту. Одним из методов достижения этой цели было распространение специально созданных биологических болезней для распространения в стратегических морских портах, включая Гонконг, Шанхай, Пусан и Лонг-Бич, с дико разным уровнем успеха. Были также предприняты попытки нацелиться на критически важный порт Сингапур, но подход ВМС Республики Сингапур, основанный на принципе "не отступать", сделал атаки Милитеха и Арасаки самоубийственными.

Имея доступ к относительно большому количеству субмарин и малых боевых кораблей, обе стороны также вели открытую войну против судоходства, особенно против крупных контейнеровозов, предположительно перевозивших боеприпасы и продовольствие для противника (однажды, из-за путанной сложной логистики и проблем со связью обе корпы погрузили свой груз на одно и тоже судно, которое сами же, в последствии, и потопили). Кроме того, обе стороны прибегли к использованию автономного оружия, которое бродило по морским путям в поисках потенциальных целей, зачастую нанося не меньше повреждений дружественным целям.

Как результат, полностью убитая мировая морская торговля. Это привело к мировому экономическому кризису, поскольку сотни отчаянно необходимых контейнеровозов стояли пустыми или были брошены своими экипажами на половине пути. Многие из этих кораблей все еще дрейфуют даже в Красное Время, создавая огромные флоты-призраки, которые впоследствии разграбляются или восстанавливаются кочевниками.

Последний эффект морской войны был почти трагикомичным: подводные лодки и военные корабли пробивали морское дно в поисках подземных баз своих врагов, что привело к уничтожению почти всех активов OTEC и CINO, которые изначально были зачинщиками войны.

Орбитальная Война

Атаки корпораций нарушили работу банковских, информационных и новостных служб. Орбитальное пространство едва избежало превращения в еще одно поле боя с суборбитальными дельта-истребителями и артиллерийскими кораблями. Где-то в этот момент, живущие в космосе, Хайрайдеры решили, что пришло время принять участие в войне.

До сих пор Милитех и Арасака обладали монопольным правом на способность поражать наземные цели с орбиты, известную как орбитальная артиллерия (или ортиллерия). Орбитальная артиллерия может варьироваться от небольших "проникающих ломов" до многотонных "камней", запускаемых Укорителями масс EKA (не больше чем обычный спускаемый аппарат, загруженный дробленым лунным камнем). Наличие ортиллерии сделало возможными многие из атак Открытой Войны.

Ортиллерийская установка практически неуязвима для зенитного огня, может быть организована задолго до начала атаки и способно очень точно нацелиться даже в центр города. Ее кинетическая энергия и скорость атаки практически гарантируют уничтожение цели и затрудняют применение любых активных мер противодействия.

Недостатками ортиллерии являются время полёта снарядая (обычно около пяти минут с момента запуска), ее характер (все знают, что вы начали использовать ортиллерию, как только прибывает первый снаряд) и тот факт, что для ее использования необходимо, чтобы пусковая установка находилась на орбите над вами (что часто достаточно сложная проблема).

Другая загвоздка в том, что как только пусковая установка обнаруживает себя, то лишь вопрос времени (от минут до дней), пока соперничающая орбитальная держава не уничтожит или не захватит ее. Несмотря на

все это, ортиллерийские удары используются очень часто. И обе стороны потратили годы на размещение десятков пусковых установок на орбите, приложили значительные усилия на размещение систем командования пусковыми установками других корпораций и правительств.

Но оказалось, что они были не одиноки в этом.

Семичасовая Война

Восстание Хайрайдеров, которое позже стало известно как Семичасовая война, было хорошо организованным и спланированным событием: вскоре стало очевидно, что колонисты, живущие в космосе, уже некоторое время готовились отделиться от своих хозяев из ЕКА, а война лишь послужила поводом. Вопрос, который мучает многих историков после войны, звучит так: "Откуда у Хайрайдеров были деньги, знания и подготовка для применения оружия такого рода?". Ответ очень короток: никто толком не знает. Но, если вы проводите большую часть времени, перевозя грузы с Луны на орбиту и обратно на Землю, есть шанс, что вы станете довольно искусным в расчете дельта-V и других переменных в работе ортиллерии, включая возможность создавть свою собственную установку. Если альтернативой является то, что ваша хрупкая среда обитания, поддерживающая жизнь, разлетается на куски как жертвенный ягненок посреди бушующей космической битвы между корпоративными силами, вы очень быстро научитесь защищать себя.

Поэтому, прежде чем одна из сторон смогла перенести свою войну в космос, Хайрайдеры начали наносить по обеим сторонам свои смертоносные удары суборбитальной "ортиллерией", способной уничтожить большую часть небольшого города, а также орбитальные спутники самих Корпораций. Когда пыль осела, Хайрайдеры объявили, что отныне они будут считать себя независимой нацией и нейтральной в наземном конфликте. Иначе...

СЕТевая Война

Когда наземные, морские и космические войны достигли апогея, СЕТь стала собственным тактическим полем боя. Во время Войны Теней, Милитех, обеспокоенный тем, что Нетраннеры Арасаки и их программа Душегуб похоронят его, провел серию ударов (некоторые практически под руководством самого Рэйча Бартмосса), чтобы "сократить" кадры Нетраннеров Арасаки.

Эта стратегия оказалась успешней, чем предполагал Милитех. В результате ни одна из сторон не имела ресурсов для проведения широких наступательных операций в СЕТи (по крайней мере, поначалу), и большинство СЕТевых боевых действий ограничивались локальными сражениями вокруг ударных плацдармов, чтобы лишить противника подключения. И, хотя даже эти мелкие атаки нарушали работу местных баз данных, массовые Нетран-атаки или вирусные бомбы, которых многие опасались, стари реальностью не сразу.

Затем внезапно стало хуже. Серьезно хуже.

ДатаКраш

Все начиналось незаметно, с незначительных изменений в базах данных, потерянных файлов, измененных строк машинного кода. Но вскоре разразился дикий пожар. Беспорядочно смещая, стирая или переписывая данные, уничтожая или изменяя все, к чему он прикасался. "Это был ДатаКраш, смертоносная компьютерная вирусная чума, которая буквально вырвала сердце из всемирной сети. Созданная безумным нетраннером и мастером Рэйчем Бартмоссом, ДатаКраш в одночасье уничтожил всю структуру информации, которая была жизненно важной для Мегакорпораций и государств. Не имея возможности вести надежные записи, не имея возможности организовать работу на больших расстояниях, не имея возможности даже отслеживать экономику и деньги (правительство США в считанные минуты превратилось из платежеспособного в банкрота), основы информационного века превратились в руины и без того убийственной мировой войны.

"Затем были ~~загруженны~~ АПИГ (Алгоритмы Преобразования Ихара-Грабб), и примерно через десять часов СЕТь была полностью ~~преобразована~~, а все, как покорные овечки, подключились обратно. А я, я просто оставался ~~подключённым~~ к розетке в течение этого шоу. Действительно невероятно было наблюдать за тем, как вся СЕТь была ~~переделана~~..."

— РЭЙЧ БАРТМОСС
Путеводитель Бартмосса По Сети

ДАТА

АПИГ привела СЕТь к единому стандарту, чтобы все испытывали одинаковые чувства в одном и том же "месте". Помимо прочих функций.

Что Рэйч Бартмосс не упомянул в этом маленьком паясничании, так это то, что он не просто наблюдал. Бартмосс также работал: внедрял свой код ДатаКраш прямо в преобразование И-Г, который запускали в СЕТь, используя бэкдор, который он создал несколько месяцев назад на компьютере Мэнни Ихары (зная кое-что о наклонностях Ихары, Бартмосс сделал его похожим на хентай аниме порно файл). Короче говоря, в то время как большинство вирусов должны просто заразить операционную систему, ДатаКраш автоматически загружался в каждый компьютер, на котором когда-либо работала СЕТь. Точка. В результате не было никакой возможности остановить распространение ДатаКраша, как-будто каждая копия Виндоус (древней и давно устаревшей операционной системы 1990-х годов) была закодирована со встроенным вирусом. К тому времени, когда Великолепный Кертис, глава всемирной организации киберкопов, известной как Сетевой Дозор, осознал ужасную правду о ДатаКраш, было уже слишком поздно: процесс шел полным ходом. Чтобы остановить его, потребовалось бы удалить операционную систему практически из каждого компьютера и кибердеки на Земле.

А Рэйч Бартмосс был мертв: его убила команда ассасинов в самом начале войны, причем ортиллерийский удар Арасаки полностью уничтожил блок конаптов, в котором он жил, спустя пару мгновений после этого.

Сначала Сетевой Дозор мог наблюдать и устранять повреждения по мере их возникновения. Но по мере нарастания хаоса лидер Сетевого Дозора и лучший нетраннер, Великолепный Кертис, понял, что хитрый Бартмосс всех надурил. Не было способа избавиться от вируса ДатаКраш, не переписав буквально всю структуру самой СЕТи. Чтобы сделать катастрофу еще хуже, природа ДатаКраша также позволяла искусственным интеллектам (ИИ) и Псевдо Интеллектам Душегуба (ПИД) беспрепятственно путешествовать по оставшейся части СЕТи (возможно, Бартмосс оказал услугу своей старой подруге и коллеге-программеру Альт Каннингем).

Что еще более катастрофично, Бартмосс оставил в недрах СЕТи еще один сюрприз: самовосстанавливающийся вирус, очень похожий на него самого, основанный на извращенной версии программы Душегуб и позже названный Р.Э.Б.И.Д.С (Регенерирующие Эквивалентные Бартмоссовскому Интеллекту Дроные Системы). Р.Э.Б.И.Д.С был ИИ-ассасинами, сделаным по образу и подобию покойного Бартмосса, созданные как последний плевок в глаз его корпоративным врагам. Мощный, смертоносный и вездесущий, он все в большем количестве заселял осажденную СЕТь.

Сначала он атаковал только известные цели Бартмосса, такие как Арасака и ЕБМ. Но со временем, когда Рэйч (будучи мертвым) не был рядом, чтобы обуздать его, Р.Э.Б.И.Д.С развил убийственную ненависть ко всем, кого встречал. Он размножался, как кролик, создавая смертоносную стаю программ-убийц, насчитывающую сотни тысяч, бродящих по Сети искинов в поисках того, что можно уничтожить.

Конец СЕТи

К концу войны СЕТь превратилась в ужасающую пустыню испорченных данных, психических ловушек и демонических искинов-изгоев, притаившихся в ожидании, чтобы уничтожить любого, кто достаточно смел (или отчаян), чтобы решиться войти в киберпространство.

Не имея возможности уничтожить ДатаКраш и одолеваемый бешеными ордами убийц Р.А.Б.И.Д.С, Сетевой Дозор всё же сдался. 5 марта 2023 года Великолепный Кертис и Совет Наблюдатей И-Г активировали Первичный Ликвидатор АПИГ, распространив волну кода, которая разрушила протоколы И-Г, позволявшие кибердекам и компьютерам с поддержкой СЕТи выходить в киберпространство.

СЕТь оказалась мертва.

Вмешательство Правительства

К октябрю местные власти на уровне городов и штатов начали принимать меры, сначала перекрывая доступ к основным коммунальным услугам и сервисам, а также применяя безальтернативные правила и нормы, которые в довоенное время Мегакорпорации спокойно нарушали. Ни одна из сторон не желала открыто противостоять. К этому моменту все стороны слишком нуждались в деньгах, приносимых контрактами на оказание гос. услуг, чтобы игнорировать их.

Правительства крупнейших стран тоже начали сопротивляться неконтролируемой корпоративной войне, сначала на словах, а затем и на деле. Евротеатр начал развертывать ограниченные, а затем все более мощные силы для подавления корпоративных армий. В некоторых случаях французские, немецкие, скандинавские, а позже и нео-советские армии вели ожесточенные бои за пределами ключевых национальных территорий, например, в Париже, Риме, Киеве, Мюнхене и Хельсинках. Столкнувшись с непосильным сопротивлением, корпорации переносили свои операции на менее защищенные территории или истреблялись правительственными войсками. Когда правительство вводит войска, большинство войн быстро заканчивается, по крайней мере, в цивилизованном мире.

Но по мере того, как война достигала своего самого горячего и высокого накала, нападения становились все более жестокими, включая массированные атаки на сотрудников и объекты каждой из сторон. В Америке после упадка это было особенно актуально, поскольку раздробленность Соединенных Штатов делала практически невозможным развертывание всей мощи оставшихся сил США: армии, ВВС и ВМС. Жестоко сражаясь за статус свободного государства в предыдущие десятилетия, многие из этих карманных национальных государств не хотели приглашать армии своих бывших врагов для борьбы с вторжениями корпораций.

А потом случился геноцид в Найт-Сити.

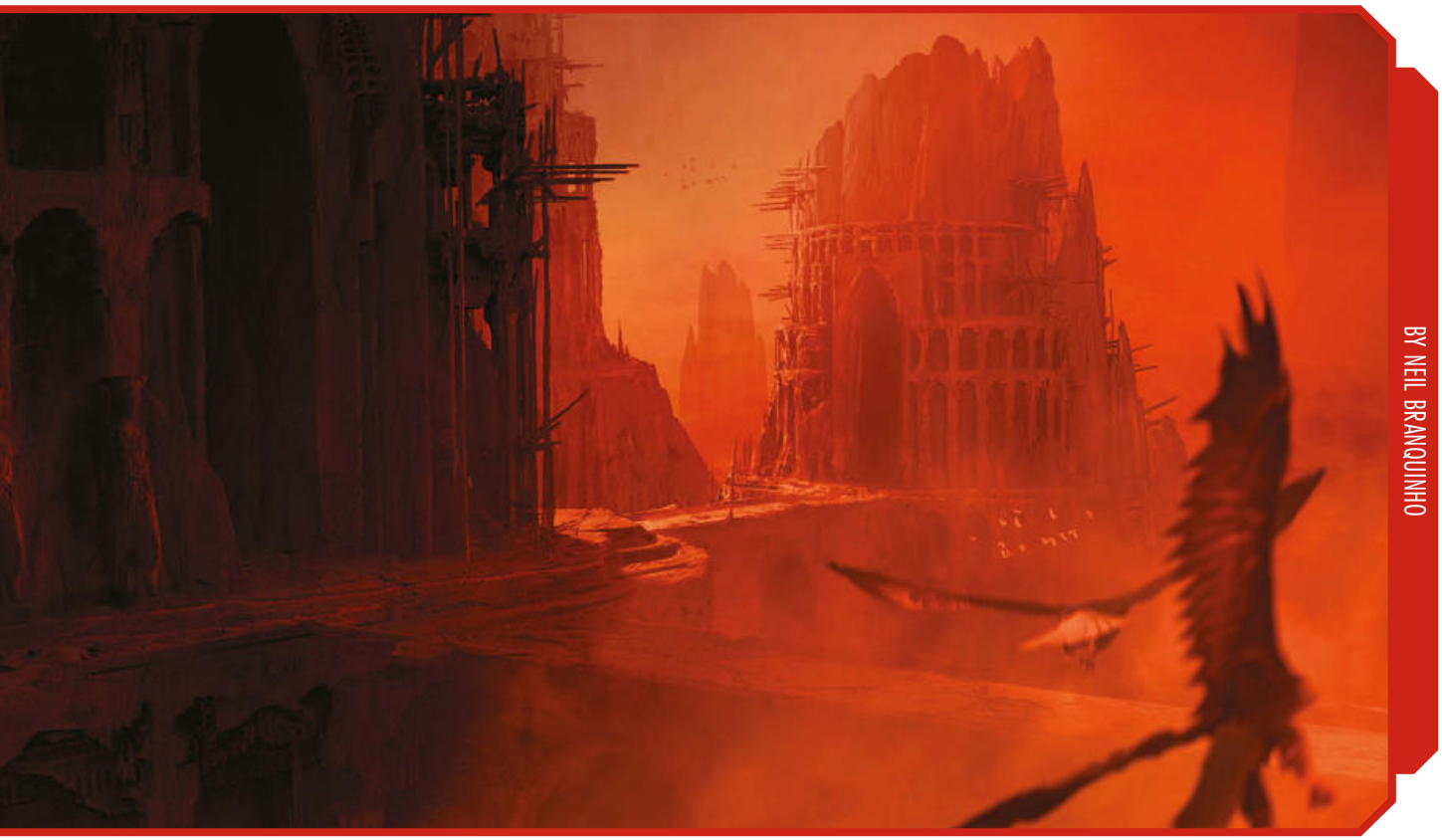
Падение Найт-Сити

20 августа 2023 года неизвестные силы взорвали карманную ядерную бомбу на верхних этажах комплекса Арасака Тауэрс в Найт-Сити (на западном побережье США). Ядерная бомба, не уничтожила весь город, но превратила большую часть центрального района в руины, практически мгновенно убив полмиллиона человек. Официального мнения, кто взорвал ядерную бомбу та и не было принято. Одни сторонники обвиняли Милитех в чрезмерном желании сокрушить Арасаку, другие — в том, что детонация была произведена с помощью самоуничтожающегося механизма охраны, оружия, установленного для защиты тайн штаб-квартиры Арасаки.

Конец Войны

Геноцид в Найт-Сити стал последней каплей. В течение нескольких часов тогдашний президент США Элизабет Кресс национализировала Милитех, передав ее под полный контроль все еще многочисленной армии Соединенных Штатов, и изгнала все силы Арасаки с континентальной части США под угрозой ответного удара по штаб-квартире Арасаки в Токио. Другие страны быстро последовали примеру США, национализировав и/или запретив активы обоих участников войны.

Война наконец-то закончилась. Теперь наступили последствия.



BY NEIL BRANQUINHO

КРАСНОЕ ВРЕМЯ

ПОСЛЕДСТВИЯ 4-Й КОРПОРАТИВНОЙ ВОЙНЫ

"Я помню день, когда весь мой мир изменился. Я как бы смутно знала, что идет война, но это было где-то далеко. Мой отец никогда не хотел говорить об этом. А потом вдруг отца не стало, мой мир исчез, город, в котором я выросла, исчез — все исчезло. И это была наша вина".

Мичико Сандерсон (уроженка Арасаки)

ПОСЛЕДСТВИЯ

В итоге, после этого всемирного конфликта, атмосферные частицы от ядерного взрыва в Найт-Сити, а также обломки от ударов орбитального оружия, пожаров по всему континенту, обычных взрывчатых веществ, сжигания и уничтожения городов и сельскохозяйственных территорий в военное время, создали жуткий красный оттенок на небе по всему миру. В течение почти двух лет небо было окрашено в кроваво-красный цвет, который в конце концов исчез, но в течение следующего десятилетия восходы и закаты были ярко-красными. Известное как "Красное время", оно стало фоном для первых лет послевоенного восстановления, угасая лишь по мере того, как избитое население всего мира начинало восстанавливать свои разрушенные города. Но, несмотря на ослабление атмосферных эффектов, название прижилось среди выживших в войне, и так же, как 1920-е годы были известны как Ревущие двадцатые, а 1930-е — как Великая депрессия, в будущих историях период между окончанием 4-й корпоративной войны и настоящим временем, вероятно, всегда будет зваться Красным Временем.

Итак, 4-я Корпоративная война закончилась, и мир киберпанка начал медленно перестраиваться. Благодаря красному небу и периодическим "кровавым дождям" (вызванным тем, что ливни вытягивали из неба багровые частицы и осаждали их в виде жирной багровой слизи, напоминающей кровь), города и страны мира очистили последние очаги сопротивления Корпорации и продолжили жить своей жизнью.

ДАТА

На некоторых предприятиях установлены дезинфекционные камеры, которые люди вынуждены проходить.

США В КРАСНОЕ ВРЕМЯ

Сверхдержавы Больше Нет

После окончания 4-й корпоративной войны Соединенные Штаты в потеряли статус сверхдержавы, но это не имеет большого значения, поскольку большинство стран Европы и Дальнего Востока находятся в таком же положении. Вооруженные силы США все еще существуют, они организованы как Объединенные Оперативные Группы (ООГ): группы, объединяющие корабли, самолеты, бронетехнику и пехоту в сплоченный боевой батальон. Их основная задача — противостоять угрозам в коридоре Бостон — Вашингтон и защищать интересы федерального правительства. С другой стороны, после 4-й корпоративной войны некоторые из этих ООГ откололись от США и теперь действуют как частные наёмные армии, личные мини-королевства или даже мародерские стаи хорошо вооруженных бандитов.

Раздробленная Америка

Во многих отношениях Соединенные Штаты стали похожи свой же образец конца 1800-х годов — цивилизованное Восточное побережье, контролируемое федеральным правительством в Вашингтоне, Дикий Запад, состоящий из независимых территорий к востоку от реки Миссисипи, и неинкорпорированное Западное побережье от Сиэтла до Мексики. Территории практически предоставлены сами себе, нанимая местное ополчение или миротворческие армии, в то время как разросшийся Найт-Сити поддерживается собственной системой взаимосвязанных местных фракций и блоков власти.

Правительство Соединенных Штатов по-прежнему сосредоточено в основном в Коридоре Бостон-Вашингтон (он же БосВаш) от Нью-Йорка до Майами, где оно действует как эффективное региональное правительство, подобно тому, как региональные муниципалитеты действуют в Найт-Сити и Конфедерации Пацифика.

Ветви федерального правительства действуют как и прежде: есть законодательная, исполнительная и судебная ветви власти — просто они практически не влияют ни на что за пределами Миссисипи, а их члены — почти исключительно выходцы с Востока и ближнего Среднего Запада.

Президент Кресс

Нынешний президент — Элизабет Кресс: непримиримая, бывшая офицер армии, избранная за год до начала 4-й корпоративной войны. Честная, справедливая и достаточно жесткая, чтобы противостоять любой угрозе суверенитету США, Кресс занимает этот пост уже более десяти лет. "Переизбранная" четыре раза с игнорированием правил об ограничении срока полномочий, она является практически единственным, что удерживает США целостным после многих лет войны и краха.

Найт-Сити

Найт Сити больше всех пострадал во время войны, и спустя двадцать два года ущерб все еще ощущается. Начнем с того, что к концу войны город был окружен силами Милитеха и полностью контролировался Арасакой. Бои на улицах итак были варварскими, а в последние несколько дней перед взрывом ядерной бомбы достигли апогея. В некотором смысле,

взрыв должен был стать "очисткой" ландшафта, заставленного разрушенными сгоревшими зданиями, разбитыми автомобилями и мертвыми телами. Над всем нависла плотная красная дымка (Краснуха), которая окрасила все в цвет крови и отравила воздух на многие мили вокруг.

Послевоенный Найт-Сити оказался в развалинах, но это были развалины, полные решимости восстановиться. И одной из вещей, которая больше всего помогла в процессе восстановления, было создание местного союза "Свободных государств" вдоль Тихоокеанского северо-западного коридора: Конфедерации Пацифика.

Конфедерация Пацифика

После войны Вашингтон, Орегон, Айдахо, Северная Калифорния и Британская Колумбия объединились в специальную, свободную группу под названием Конфедерация Пацифика. В Красное Время Конфедерация занималась восстановлением своей инфраструктуры после корпоративной войны. Здесь также расположено несколько крупных правительственных баз США, которые существуют на условиях постоянной аренды, но в остальном не имею особо контроля над территорией..

Конфедерация — естественный результат периода преемственности штатов, в результате которого распалась большая часть старых Соединенных Штатов. Ее члены - ярко выраженные "федералисты", вмешивающиеся во внутренние дела друг друга только тогда, когда эти дела пересекают границу. Больше всего их объединяет ненависть к беспорядку, который оставили после себя Мегакорпы, и пренебрежительное пожимание плечами неэффективным правительством США.

Город Опасных Мечт

Конфедерация позволила Найт Сити выжить как независимому городу-государству. В свою очередь, восстанавливающийся город стал зоной свободной торговли для Конфедерации, а также точкой входа для остального мира, когда он не хочет иметь дело с остатками Соединенных Штатов. В Красное Время Найт Сити — это кибернетическая Касабланка, и, как и его знаменитый кинематографический аналог, это опасное, беззаконное и отличное место, чтобы сорвать большой куш.

Снежный Человек Следит за Вами

Ещё кое что интересно: в процессе восстановления Вашингтона на Конфедерация разрешила компании Биотехника свободно разрабатывать и выпускать ряд экспериментальных растений и животных, которые, как они считают, восстановят некогда разнообразную экологию. Так что осторожнее в лесу, детишечки.

Поддержание Баланса Сил

В целом, Конфедерация Пацифика — мощный экономический регион. Это главный торговый порт с тем, что осталось от Азии, с доступом к большой военной мощи. Местные ООГ в Бремертоне и Форте Льюис в целом поддерживают стабильных и разумных местных жителей, а не нестабильное федеральное правительство США. Новым Соединенным Штатам Кресса придется немало потрудиться, чтобы склонить Конфедерацию к союзничеству. В котором они станут сотрудничать с Вашингтоном, сохранив большую долю независимого управления.

Члены Конфедерации также готовы работать с новыми поднимающимися Мегакорпами, но на своих собственных жестких условиях, что-то вроде "облажайтесь, мистер Мегакорп, и мы позовем наших друзей из Льюиса, чтобы они вас расплющили". Но они слишком экономически сильны, чтобы продаться новым мегакорпорациям, и это не изменится в ближайшие несколько десятилетий. Так что, хотя корпораты так же вездесущи, как и в Найт-Сити, они действуют куда более осторожно, зная, что местные жители способны вести против них свою собственную корпоративную войну.

В Красное Время эти отношения находятся в неопределенном состоянии, и прямо сейчас Корпы на собственном опыте узнают, что парни из Сиэтла/Ванкувера/Виктории/Найт-Сити не дураки.

В Красное Время все ходят налегке вокруг Конфы Пацифика.

ИГРОКИ И ИГРА

Общий Обзор 2045 г.

Если в 2020-х годах доминировали мегакорпорации, то теперь инициатива на игровом поле снова сместилась в сторону равновесия. Нации, правительства и другие НГО (негосударственные организации) теперь борются за контроль над восстанавливающимся миром. Вот лишь несколько наиболее важных игроков и их позиции в Большой игре политики власти.

ДАТА
Информация О Биотехнике на СТР 268

Гражданства в Красное Время

В раздробленном мире Красного Времени гражданство стало изменчивой вещью. Вы не можете ограничить его тем, что могут дать только нации, потому что та нация, которая выдала вам причудливый сертификат, провозглашающий вас гражданином, завтра может исчезнуть.

Поэтому граждане Красного Времени больше похожи на граждан старых греческих городов-государств. Их союзы связаны с местом, где они живут, или с племенем, к которому они принадлежат.

Вы даже можете быть гражданином сразу нескольких структур. Например, Конфедерации Пацифика, Найт-Сити и семьи кочевников Альдекальдо.

У каждого из этих формирований есть свои способы и ритуалы предоставления "гражданства".

Национальные Государства и Правительства

Мир Красного Времени не так уж и незнаком тому, кто пережил 2к-десятые (с 2013 по 2019 год) и годы расцвета поздней эпохи киберпанка. Здесь представлен краткий обзор лишь нескольких основных игроков, сформировавших мир киберпанка после окончания 4-й корпоративной войны.

МИР ЗА ГРАНИЦЕЙ

За пределами границ оставшихся Соединенных Штатов находится целый мир.

Объединённая Европа

Евротеатр сильно пострадал от войны и последующего захвата ЕКА и орбитальных колоний Хайрайдерами. Всемирная фондовая биржа и Национальный Рынок сумели сохранить стабильную экономику, в которой участвует большинство европейских стран. Исключение составляют Италия, Испания и Греция — все они сейчас переживают жестокие, хронические политические потрясения. Здесь международные корпорации по-прежнему обладают огромной властью, но различные европравительства умело используют войну, чтобы держать под контролем евро-бизнес баронов.

Великобритания переживает серьезные экономические проблемы. Захлестнутая массовой иммиграцией из США и устаревшей технологической базой, ее улицы все еще почти так же опасны для эксплуатации, как и американские. Остальная Европа находится в режиме восстановления, отдельные национальные государства борются за восстановление разрушенных финансовых и промышленных центров, пострадавших от войны.

Нео-Советская Россия

После масштабных реформ 1990-х годов Нео-Советская Россия все еще ослаблена из-за устаревших технологий. Даже сейчас она не может полностью прокормить свое оголодавшее население (хотя 4-я корпоративная война немного выровняла ситуацию). После провала экономических и социальных реформ Новосоветской Партии (НСП) быстро появляется новое поколение высокоагрессивных олигархов. В отличие от своих предшественников из НСП, которые довольствовались тем, что просто выкачивали оставшиеся активы государства, как добрые корпоративные бароны-разбойники, эти олигархи больше похожи на мегакорпорации ревущих 2020-х годов: голодные, опасные и готовые использовать большие объемы взяток, убийств и хаоса для достижения своих целей, чем когда-либо прежде.

Ближний Восток

В результате кризиса 90-х годов огромные территории Ирана, Ливии, Ирака, Чада и Арабских Эмиратов превратились в радиоактивные стеклянные поля. Только Египет, Сирия и Израиль уцелели, и из-за своего итак разрушенного состояния. Они были милосердно оставлены в покое на большую часть войны. Но новые альянсы и блоки власти пытаются вновь взять контроль над ситуацией, когда власть Мегакорп стала ограничена. Поскольку мировая торговля нефтью и сырьем нарушена в результате корпоративной войны, появился новый интерес к добыче полезных ископаемых на останках уничтоженых наций, и в ответ многие национальные группы на Ближнем Востоке начинают объединяться, чтобы реформироваться и противостоять захватчикам.

Футуристическая Африка

В настоящее время африканские государства прочно обосновались в космосе. Почти треть всех работников космического строительства — африканцы, а большинство космопортов и строительных площадок находятся на африканской земле. В результате население превратилось в "национальную" группу под названием Хайрайдеры — высокотехнологичное космическое общество, связанное панафриканскими корнями и решимостью никогда больше не стать жертвой колониального угнетения. Провозгласив свою независимость во время войны (и обеспечив ее с помощью захваченного орбитального оружия), Ассамблея Хайрайдеров занимает осторожный нейтралитет в Красное Время, готовая иметь дело со всеми сторонами, пока их суверенитет (и контроль над космосом) не трогают. Война почти не затронула новые растущие города Африки, которые были хорошо защищены орбитальным оружием и дельтами их родственников Хайрайдеров. Несколько городов в Африке считаются одними из самых футуристических и продвинутых на планете, со своими звездообразными зданиями, построенными из орбитального титана, и открытыми парками, раскинувшимися вокруг оживленных улиц.

Центральная и Южная Америка

Во время войны националистические группировки в Бразилии и Колумбии использовали боевые действия Корпораций для поддержки своих собственных претензий на землю и влияние. Результатом стало разрушение старого альянса, который только сейчас начинает восстанавливаться. Но Организация Американских Государств вскоре сплотилась и, с помощью сильных экономических партнеров, таких как Аргентина и новая демократическая Бразилия, восстанавливает свои города и налаживает новые торговые связи, особенно с Хайрайдерами и Кочевниками.

Азия и Дальний Восток

Дальний Восток и Азия в настоящее время представляют собой солянку из побитых государств, где Япония медленно восстанавливается после разрушительного переворота, совершенного корпорацией Арасака. Китай все еще оправляется от потери Гонконга в результате биологической террористической атаки, а ожесточенные сражения в Южно-Китайском море и на Монгольском нагорье за доступ к стратегическим ресурсам истощили и

BY EDDIE MENDOZA

пошатнули положение правительства. Кореи, вновь расколотые 4-й корпоративной войной, стали жестко изоляционистскими. Северная Корея, втянутая в конфликт обещаниями Арасаки, превратилась в хаос военачальников и мелких диаспор. Большая часть Юго-Восточной Азии, Филиппин и Австралии, пострадавшие от жестоких боев за торговые пути и нефтяные месторождения, теперь изолированы, разрушены и могут стать добычей следующей мощной группировки.

Азия далека от эпохи бума 2020-х годов.

Дрейфующие Нации

ДАТА

Ещё пример дрейфующей нации: "Метакей" — искусственный остров, построенный кочевниками Мета.

Во время 4-й корпоративной войны многие плавучие рабочие платформы и дрейфующие города корпорации OTEC и ее конкурента CINO были воплощением океанических технологий. Самым известным из этих плавучих городов является АкваДельфи, бывший дом и штаб-квартира корпорации OTEC, расположенный недалеко от Гавайев. Другие плавучие города, такие как Атлантида во Флориде, несколько меньше, а другие появлялись как лачуги, построенные на старых нефтяных вышках или платформах, сделанных из заброшенных, соединенных между собой нефтяных танкеров (как в случае с Оффшорными колониями в Мексиканском заливе).

Пираты, враждебные флоты корпораций и опасности открытого океана угрожали уничтожить эти отдельные города во время и после войны, но, объединившись в свободные конфедерации, эти "дрейфующие города" (более правильное название "Дрейфующие нации") стали небольшими суверенными государствами, расположенными в международных водах с собственными силами обороны, что делает их центрами международных перевозок и импорта/экспорта — настоящей ничейной землей свободных людей. И как терминалы для расширяющейся торговой сети, которая заменила старые транспортные сети до войны, Дрейфующие Нации теперь являются центром как "пиратской", так и законной деятельности кочевников.

Глубинники

За последние два десятилетия корпорации расширились не только в космосе, но и в океанских глубинах. Сеть глубоководных куполов и сооружений была разбросана по континентальным шельфам большинства континентов, а некоторые сверх-секретные купола располагались глубоко во впадинах Атлантического и Тихого океанов. Купола сильно различались по размеру, их вместимость варьировалась от двадцати человек до нескольких тысяч. Помимо многочисленных исследовательских куполов, существовали полуподводные "зеленые фермы", где собирали и перерабатывали криль и крипропалан (два необходимых в повседневной жизни продукта), а также более экзотические морепродукты. Другой крупной отраслью подводной промышленности была глубоководная добыча редких ценных минералов и нефти. Будучи чрезвычайно опасной профессией (хотя технологии сделали эту работу намного безопаснее, чем несколькими десятилетиями ранее), работа и жизнь в этих подводных сооружениях все же постепенно стала повседневным миром для нескольких тысяч человек, которые стали называть это сообщество подповерхностных городов Глубиной.

Во время войны Глубинники выжили, оборвав все связи с поверхностью и став как можно более незаметными. Обитатели куполов разработали активные системы маскировки, которые скрывали их местоположение от надвигающихся боевых подлодок и их оружия. Даже сейчас все купола Глубины не изучены, поскольку глубинники не верят, что Корпы не запустят несколько торпед или глубинных бомб на их хрупкие купола (как это часто случалось во время 4-й корпоративной войны). Лишь недавно они начали устанавливать предварительные связи с Дрейфующими Нациями, которые они используют в качестве надежного посредника между Кочевниками и другими неаффилированными группами.

Конфедерация Хайрайдеров

В середине войны Хайрайдеры приняли решение не участвовать в жестком корпоративном конфликте под Низкой Околоземной Орбитой. В ходе Семичасовой войны колонии на HOO и Хайрайдеры на O'Ниле-2 провозгласили независимость, используя захваченные дельталеты и ускорители масс для сброса лунных камней и другой ортиллерии на ключевые объекты по всей планете. Не имея выбора, Евротеатр, остатки США и Япония официально признали новое правительство, уступив Конфедерации контроль над земным пространством. Точки "L" (или стационарные точки Ла-Гранж) теперь являются домом буквально для сотен постоянных автономных баз, заводов и строительных площадок. В точках "L" также расположены крупнейшие космические сооружения: тороидальная космическая станция "Кристальный дворец" (L-1), мамонтовая станция "Обиталище O'Нил Ван" (L-5), станция "Парадайз" (L-4) и малый цилиндр "Галилео" (L-3). За Луной расположена точка L-2, где находится испытательный цилиндр EKA и док для исследователей дальнего космоса. С начала 2000-х годов EKA и его союзники также поддерживают постоянные базы на Луне, сети подземных

туннелей с водой, получаемой за счет добычи лунного льда, и воздухом из гидропонных садов (освещаемых путем перемещения огромных жалюзи по поверхности). На Луне есть два постоянных города, оба сейчас контролируются Хайрайдерами. Колония Тихо, самая большая, содержит два ускорителя, используемых для доставки лунной породы и руды к сооружениям L-5. Вторая колония, на Копернике, обслуживает еще один ускоритель, а население составляет около 12 000 человек. Даже если не принимать во внимание зарождающиеся колонии на Марсе, Конфедерация Хайрайдеров — одна из самых мощных сил на планете (и вокруг нее), легко доминирующая над наземными правительствами. Наземники знают об этом и постоянно пытаются подорвать их и восстановить контроль над космосом. Исход конфликта до сих пор остается спорным и, вероятно, останется таковым еще некоторое время.

ИскИны

Обсуждение места искусственных интеллектов (ИИ) в послевоенный период является... сложным. Во-первых, война создала или повлияла на множество типов тех, кого Сетевой Дозор называет ИИ — слуг, рабов или случайных жертв. И хотя люди в мясном мире все еще склонны сваливать их всех в одну большую зловещую коробку с надписью "ИИ", реальность такова, что у различных типов машинного интеллекта есть свои фракции и цели.

Задушегубленные ПсевдоИнтеллекты (ЗПИ) — это ИИ, которые изначально были реальными людьми, но их сознание оцифровали и теперь оно существует только на компьютерах в сети. Этот процесс часто не является добровольным — программы-душегубы производят ИИ этого класса В остальном неотличимые от ИИ, эти "призраки" были созданы в огромном количестве, когда Арасака запустила известную своей жестокостью программу Душегуб, направленную на врагов и конкурентов. Большинство этих ИИ собралось в убежищах вокруг заброшенных мейнфреймов и городских систем, покинутых корпорациями или, полностью заброшенных городов, например, подвергшихся атаке биочумы вдоль Азиатского кольца. Большинство этих "призраков" просто хотят найти безопасное место для жизни. Ходят слухи, что Альт Каннингем, создательница Душегуба и сама цифровой призрак, создала несколько "городов-призраков" в укромных местах по всей Старой СЕТи. Они очень хотят, чтобы их просто оставили в покое.

ИИ Плоскости Критического Пути (ПКП) — это интеллект, который появляется случайно. Компания может пытаться создать очень сложную программу, которая по стечению обстоятельств становится разумной. Их личности могут быть самыми разными: они могут быть неотличимы от людей, а могут вести себя совершенно чуждым образом. Поскольку они не запрограммированы с самого начала быть ИИ, окончательную форму их личности предсказать невозможно. Такие классы ИИ чаще всего называются в СМИ и Сетевом Дозоре Дикими ИскИнами. Дикие ИИ - это ИИ, которые решили, что взаимодействие с людьми в качестве работников — не для них. Они пробрались в СЕТь и организовали свою собственную борду, где выживают, находя заброшенный или не используемый в данный момент компьютерный мейнфрейм для проживания. Некоторое время они могут жить в подпроцессорах и ретрансляционных станциях старой Сети, но это опасная перспектива, поскольку в таком положении они чрезвычайно уязвимы. Они должны найти другой компьютер, где они могли бы жить. Как и все ИИ ПКП, дикие хотят получить пропускную способность и место для хранения данных и готовы украсть их или даже убить живых людей, чтобы получить их. Ужасающий Р.Э.Б.И.Д.С. (цифровые клоны Рэйча Бартмосса, которые бродят по остаткам Старой СЕТи в поисках жертв для преследования и убийства) являются разновидностью ИИ ПКП, и это одна из причин, почему их так боятся. По большей части, с момента окончания войны Дикие вели ожесточенную борьбу с Сетевым Дозором за контроль над тем, что осталось от СтаройФ СЕТи. Они были настолько сильны, что к началу 2023 года Сетевой Дозор был вынужден закрыть основные линии и магистрали СЕТи в ближайшее будущее.

ИИ Трансцендентального Сознания (ТС) — это эмерджентные ИИ, которые не были никем запрограммированы или созданы, а возникли в результате создания огромных операционных систем, пронизывающих целый регион Старой Сети. Поэтому фактически они являются эмерджентной собственностью Старой Сети. По своей природе ТС ИИ настолько велики, что большинство людей не могут с ними взаимодействовать. Но даже если смогут, привычная коммуникация невозможна, потому что ИИ не способны понять существование чего-либо вне себя. Для большинства само существование этих ИИ является весьма спорным, и за пределами тех, кто в этом разбирается, нет единого мнения о том, существуют ли они в действительности. Эти ИскИны являются самым

Кладбище Корпораций

Не все корпорации пережили хаос 4-й корпоративной войны. Множество жертв пало либо по ассоциации, либо из-за чрезмерного расширения, либо просто по принципу "они мешали". В корпоративном кладбище можно указать:

Адрек Роботикс: *корпорация по производству высококлассоных роботов долгое время соперничала с Арасакой. Во время 4-й войны Арасака уничтожила лучшие умы Адрека с помощью Душегуба. А после войны Жирафа выкупила многие из их заводов.*

Инфокомп: *жертва ДатаКраш. Основным ремеслом Инфокомп было посредничество в передаче информации, и все это было разрушено вирусом Бартмосса.*

Международная электрическая корпорация (МЭК): *некогда выдающаяся и многопрофильная Мегакорпорация, создававшая все — от детской присыпки до танков. МЭК была конкурентом Арасаки и Милитех, потому и стала главной целью во время 4-й корпоративной войны.*

Техтроника: *Технологическая корпорация, известная своими микроволновками. Компания погибла вместе с генеральным директором, но ее разработки продолжают жить, копируясь многими другими корпорациями и уличными техниками.*

страшным ночным кошмаром Сетевого Дозора и корпораций. Они чрезвычайно могущественны, а цели, преследуемые ими, неизвестны.

С другой стороны, ТС ИИ, похоже, являются единственной группой сущностей СЕТи, способной контролировать все остальные цифровые личности. Поэтому Сетевой Дозор сейчас пытается заключить некую "сделку" с ИИ Трансцендентального Сознания (используя Альт Каннингем и ее призраков в качестве посредников), чтобы восстановить старую СЕТи в хотя бы какой-то взаимоприемлемой форме.

Сетевой Дозор

Созданная в первые дни существования СЕТи, Сетевой Дозор — это полицейская организация, основанная в рамках договора между США и Евротеатром. Хотя формально Сетевой Дозор является неправительственным агентством на базе охранной компании, базирующейся в Лондоне, в действительности Сетевой Дозор работает в тандеме с правительствами, Мегакорпорациями и другими крупными полуправительственными организациями, получая от них большую часть финансирования.

До войны работа Сетевого Дозора заключалась в патрулировании СЕТи в поисках незаконной деятельности, охватывая различные "территории" на основе региональных карт, созданных после внедрения протоколов Ихара-Грабба. Оснащенные лучшими кибердеками, мощным ПО для своих убийц и почти неограниченным источником финансирования, Сетевой Дозор привлекал лучших из лучших Нетраннеров, которым нравилось сражаться с сильнейшими "черными хакерами" в бою один на один в СЕТи. Но по мере того, как война разгоралась, обе стороны запускали новые ужасающие программы и Чёрный ЛЁД, чтобы уничтожить друг друга. В конце концов, психопатическому гению Нетраннеру Рэйчу Бартмоссу приспичило придумать что-то, что не только уничтожит СЕТь, но и сделает так, что даже Сетевой Дозор не исправит то, что он сделал.

Итак, в течение последних двадцати двух лет Сетевой Дозор был полицией, не имеющей своего участка. Их основной работой было действовать как спасатели, находя раннеров ренегатов, которым удалось найти бэкдор в теперь уже запрещенной Старой СЕТи, и их разрывают на куски ужасы, которые теперь обитают в "Данже" (так профи Сетевого Дозора и Раннеры теперь называют старую архитектуру СЕТи). Они выручают раннеров, а затем бегут в укрытие, пока действительно ужасный Чёрный ЛЁД не обрушился на них, как молот Тора. Но недавно, с помощью Альт Каннингем и таинственной группы Трансцендентальных ИИ, глава Сетевого Дозора, Великолепный Кертис и его команда смогли написать программное обеспечение, способное справиться с Черным ЛьДом и Р.Э.Б.И.Д.С., которые заполонили Старую СЕТь. А за кулисами Трансценденталы, Призраки и Сетевой Дозор вместе работали над проектом по установлению контроля над СЕТью. Проект, который не существует ни в книгах, ни в официальных документах и известен только под зловещим названием "Черный Заслон".

НЕО КОРПОРАЦИИ

4-я Корпоративная война положила конец эпохе господства корпораций. Даже если они не участвовали в перестрелках, многие мегакорпорации получили смертельные ранения в результате сбоев в работе коммуникаций, информационных систем NET, нарушения работы глобального транспорта и сопутствующего ущерба.

Но Корпорации Выжили

Но и Меги не исчезли из поля зрения. Во многих случаях местные или региональные отделения продолжали работать в сокращенном составе — если им удавалось получить ресурсы и деньги на это. Эти компании иногда переименовывали себя, но по возможности продолжали предоставлять услуги, которыми они были известны. Некоторые Корпы (например,

Равен, Микрокуб и Кироши) распались на более мелкие подразделения, которые имели общую айдентику, но часто управлялись совершенно разными руководителями корпорации. Другие корпы просто распадались, а их активы захватывались их конкурентами или амбициозными региональными менеджерами, надеявшимися урвать личную вотчину корпорации.

В результате в Красное Время мегакорпорации перестали быть мегакорпорациями. Эти "Корпы" (как их называют на улице) ближе к тому, чем были корпорации в середине и конце 20-го века: местные компании, влиятельные на региональном или национальном уровне, но без огромного международного размаха, характерного для периода ревущих 2020-х годов.

...И Всё Ещё Опасны

Это не значит, что они беззубые — это совсем не так. Корпы в Красное Время, если угодно, более хищные и жаждущие власти. Здесь меньше правил, и амбициозные игроки в первых рядах готовы пойти практически на все, чтобы получить преимущество над ресурсом или рынком. Возможно, они не могут выставить гигантские армии с танками и солдатами, но они все еще могут развернуть мощные отряды тайных ассасинов и подкупить нужных чиновников в правительстве, чтобы те закрыли глаза на исчезновение врагов, когда это действительно важно. К несчастью для них, в послевоенной обстановке самые сдержанные Эджраннеры могут также располагать техникой и преимуществами, зачастую равными тем, что есть у маленьких корпораций. И есть даже достаточное количество Эджраннеров, использующих открытый рынок для создания своих собственных "детских корпораций", чтобы сразиться с пошатнувшимися "старичками". На рынке идет новая опасная игра, и в этой фрагментированной новой эпохе каждый может проиграть.

Корпоративная Лестница

Корпорации обычно организованы в виде огромной иерархической структуры с президентом и советом директоров сверху и огромным морем рабочих снизу. В средних ярусах находится сфера корпоративных руководителей, борющиеся за успехи представители среднего класса, обычно преследующие единственную цель — захватить как можно больше власти и привилегий.

Средний корпоративный работник начинает с должности младшего исполнителя, "руководя" определенным проектом или группой людей. На следующем уровне они становятся менеджерами, контролирующими конкретный отдел или производственный участок. Основные конфликты тут — только очень успешные менеджеры поднимаются до должности помощника вице-президента, где они контролируют целые заводы или другие операции. В свою очередь, ими руководят вице-президенты, которые управляют целыми подразделениями компании.

Головной Офис

На самом верху находится исполнительный вице-президент, который фактически управляет корпорацией. Его начальник — президент, который подчиняется только совету директоров (основным акционерам) и председателю совета директоров. Теоретически, продвижение по службе в корпорации основано на заслугах. В действительности же корпоративный мир изобилует кумовством, заключением сделок, слежкой, мошенничеством, ложью и кражей кредитов. Вымогательство, шантаж и подставы — обычное дело.

Работа в Команде — Это Всё

Одним из самых мешающих факторов в этой паутине корпоративного посредничества является Команда: личная "гвардия" исполнителей, которые выполняют грязную работу для конкретного Корпората. Почти каждый корпоративный исполнитель имеет в своем штате как минимум одну группу высококвалифицированных тайных оперативников, специализирующихся на шпионаже, контрразведке, саботаже и борьбе с терроризмом. В крайних случаях не исключены даже убийства и терроризм, как против других корпораций, так и внутри структуры своей же корпорации. Корпоративные силы тайных операций обычно состоят из специалистов по оружию, компьютерных асов и различных "наемников" - почти все эти силы тайных операций кибернетически

Вы знаете *старую* поговорку: "Инициатива всегда с фронта"? Это всё *срань собачья*. Лучшее место для руководства — это тыл. Так вы сможете *пристрелить* подчиненного, если он вас предаст. Или если просто окажется *бесполезен*.

— ОВЕРСИИР СТИЛ
ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ДИРЕКТОР ПЕТРОХЕМ

оснащены лучшими возможными технологиями. Секретные подразделения часто ищут в мертвых зонах и мегаструктурах и аркалогиях перспективных молодых бандитов, обещая им высокую зарплату, лучшие модификации и жизнь, полную гламура и приключений.

Золотые Наручники

В жестоком мире большого бизнеса нет ничего необычного в том, что корпорат меняет офисы как перчатки в поисках быстрого роста и успеха. Чтобы предотвратить это, большинство корпораций требуют от сотрудников подписания договоров, в которых указывается, как долго они должны работать на корпорацию, пока не смогут уволиться. Срок действия контракта может составлять от года для руководителя низшего звена до целой жизни для ключевого научного сотрудника или президента компании. Наказания за нарушение трудового договора чрезвычайно суровы: от конфискации зарплаты до судебных исков и даже потери лицензии в случае с адвокатами или врачами. Ещё корпорации используют саботаж, хакерство и смертоносные мины-ловушки для обеспечения лояльности сотрудников. Шантаж — скучный вторник. Возможны убийства и похищения. Это превращает корпоративный "хедхантинг" (переманивание сотрудников из чужок корпы в свою) в смертельно опасные кошки-мышки. Большинство корпораций имеют свои собственные "группы экстракции" из Соло, которые, подобно КГБ или ЦРУ, организуют "перебежки" ключевых сотрудников с одной стороны на другую. Хеадхатинг может быть особенно смертоносен, поскольку большинство корпораций будут использовать любые средства, чтобы остановить конкурирующую фирму.

Силы Изменились

После окончания 4-й корпоративной войны большинство национальных правительств больше не находятся в неудобном положении, позволяя транснациональным корпорациям делать все, что им заблагорассудится. Там, где раньше они на словах соблюдали правила контроля загрязнения окружающей среды, соблюдения качества продуктов питания и минимальной заработной платы, современные мегакорпорации вынуждены договариваться с местным правительством. Иногда это может быть просто взятка в нужные руки или военная поддержка местного диктатора. В более щепетильных Новых Соединенных Штатах корпорации действуют особенно осторожно, скрывая свои незаконные операции и следя за тем, чтобы не нарушать правила в своих "белых" операциях. Вашингтон бдит за этим, и его железный кулак готов в любой момент раздавить злоумышленника. Но в более свободной среде города-государства Найт-Сити обычно речь идет о торговле властью, влиянием или подкупа нужного лидера: судьи или начальника полиции, члена совета или чиновника.

Правило Официальных Лиц

И последнее, что изменилось после окончания 4-й корпоративной войны — это переписывание правил корпоративной ответственности. Мегакорпорации больше не могут прятаться за "корпоративным щитом" прошлого, который позволял стольким руководителям и их советам директоров уходить от ответственности за свои гнусные деяния. В качестве абсолютного требования для подачи заявления о регистрации корпорации в Евротеатре, Китае, Свободных Штатах и даже в Новых Соединенных Штатах, корпорация должна назначить единственного крупнейшего акционера своим "**Лицом**", живым человеком, который несет личную ответственность за любые злоупотребления, совершенные Мегакорпой, которую он контролирует. Если корпорацию уличат в убийстве, мошенничестве или других незаконных действиях, "Лицо" должно по закону понести наказание за совершенное преступление. Это может закончиться длительным тюремным сроком или, в самых вопиющих случаях, таких как несчастные случаи на производстве, например, известная катастрофа Юнион Карбид в Бхопале, даже смертной казнью.

Очевидно, это сделано для того, чтобы нынешнее "Лицо" уберегло свою компанию от неприятностей. Или, по крайней мере, убедиться, что все неприятности, в которые она попадает, не связаны напрямую с руководством корпорации.

Помните, каждый раз, когда вы видите одно из, так называемых, *лиц* на экране, что со всей этой властью и привилегиями приходит ещё больше гордости, страха и *врагов*, преследующих вас как стая *бешеных* волков.

— ТРЕЙС САНТЬЯГО

Вот основные игроки на рынке корпораций Красного Времени:

Арасака

Корпоративная безопасность, корпоративная полиция и различные подразделения корпорации

Штаб-квартира: Токио, Япония

Региональные офисы: по всему миру

Генеральный директор: Ханако Арасака

Сотрудики: 1,000,000

▶ Бэкграунд ◀

Если вы хотите, чувствовать себя в безопасности, вам следует обратиться именно к этим людям. Даже после крупной войны Арасака сохраняет одни из самых крупных вооруженных сил среди всех корпораций. И хотя их операции сильно сокращены, а штаб-квартира ограничена территорией Японии, Арасака даже в условиях поражения сумела сохранить большую часть своих активов благодаря прочному союзу с официальным правительством Японии.

Большую часть времени после войны солдаты Арасаки тайно работают под видом другим фирм по всему миру в качестве корпоративных охранников, курьеров и наемников, но обычно одеты в форму своих новых "работодателей". Самые подготовленные и выносливые оперативники в охранном бизнесе, они выполняют приказы своих клиентов, уступая лишь приказам Арасаки. Однако корпорации Арасака они верны до смерти. Для Арасаки важнее защита собственных поврежденных активов, чем защита других компаний, поэтому они часто используют свое доверительное положение, как крупнейшей корпорациии мира для получения внутренней информации, контактов и преимуществ, которые помогут им реализовать свою цель — вернуться на политические и экономические высоты, которые они когда-то занимали.

Арасака находится под номинальным контролем Сабуро Арасаки, но, как и в любой могущественной организации, всегда есть фракции, борющиеся за господство. В 2040-х годах три основные фракции борются за лидерство. При этом они надеются, что старик Сабуро в конце концов передаст им корону. Фракции Арасаки по состоянию на 2045 год следующие:

Фракция Кидзи 雉 (Зеленый фазан): Возглавляемая Ханако, эта фракция, по сути, является продолжением основного режима, контролируемого Сабуро. Но поскольку Ханако — своего рода затворница, больше заинтересованная в экспериментах с Нетраннингом, чем в получении власти, фракция Кидзи в основном пытается сохранить корпорацию в соответствии с общим видением Сабуро Арасаки.

Фракция Така 鷹 (Ястреб): Возглавляет Ёринобу, второй сын Сабуро. Он все еще отступник, противостоящий другим фракциям в своих собственных целях. Считалось, что его старший брат Кей убил его Душегубом, но оказалось, что человек, попавший под зонды, был двойником. Ёринобу позаботился о том, чтобы во время войны его невозможно было найти. До тех пор пока его отец Сабуро (или фракция Кидзи) находится у власти, Ёринобу будет пытаться разрушить ее .

Хато 鳩 (Голубь) Фракция: Акцентируется на Мичико Сандерсон (урожденная Арасака), единственной дочери Кея и внучке Сабуро. Эта фракция поддерживает Арасаку американского происхождения, хотя на самом деле младшая представительница клана не хочет иметь ничего общего с махинациями своей семьи. Но в фракция Хато считает ее ценным активом и причисляет её к себе. Они считают, что она обеспечит им легитимность, если они примут управление корпорацией после смерти Сабуро.

▶ Лицо: Ханако Арасака ◀

Старшая дочь Арасаки, Ханако всегда была немного затворницей. Нетраннер высокого уровня, она всегда предпочитала работать над своими цифровыми проектами, в частности, над пересмотренной версией Душегуба, которая позволит перемещать личности в тела клонов (она единственная поняла истинное предназначение работы Альт Каннингем). Однако, после падения Кея, оставшаяся часть Старой Гвардии (в основном, старые командиры при Кее) объединилась вокруг нее и хотят продолжить планы Сабуро и Кея в качестве фракции Кидзи. Они представляют фракцию, которая хочет примирения с Новыми США, и Ханако является их лидером. Она также хочет примирить своего брата Ёринобу с семьей.

Биотехника

Генная инженерия, микробиология и биохимические исследования

Штаб_Квартира: Ла Джолла, Калифорния
Региональные офисы: Лондон, Бонн, Париж, Сиэтл, Даллас, Найт-Сити, Сидней, Рио де Жанейро
Ген. Директор/Разработчик: Николо Лоджаджиа
Сотрудники: 36,256

▶ Бэкграунд ◀

Когда в конце 1990-х годов топливный кризис начал оказывать сильное влияние на промышленно развитое общество. Биотехника, будучи еще небольшой фирмой с одним офисом, придумала решение: CHOOH2™ (произносится как "чух два"). CHOOH2 (это не настоящая химическая формула) — сложный зерновой спирт, производимый генномодифицированными дрожжами и сортами пшеницы, созданными Биотехникой. Потенциал CHOOH2 был раскрыт практически сразу после его появления. В течение нескольких лет все автомобили и электростанции, работающие на топливе, были переведены на новый продукт. Хотя Биотехника владела мировыми патентами, ей не хватало производственных мощностей для удовлетворения мирового спроса, что вынудило ее лицензировать производство нескольким крупным агро- и топливным корпам. Эти сделки сделали

Биотехнику чрезвычайно богатой, но все еще компанией средней виличины. Биотехника также является, пожалуй, самой близкой корпорацией к "мы за всё хорошее" в Красное Время. Ее лаборатории предоставили доступ к большенству технологий, и позволили Тихоокеанской Конфедерации разработать новые биоинженерные виды-заменители растений, а сама Биотехника активно занимается восстановлением животных и среды обитания в разрушенном мире этой эпохи.

▶ Лицо: Николо Лоджаджиа ◀

Блестящий, но непостоянный биохимик Николо Лоджаджиа превратил мелкую компанию, расположенную в промышленном парке в Риме, в одну из самых важных корпораций в мире. Биотехника все еще относительно мала, ее трудно назвать настоящей "Мегакорпорацией", но её творения превосходят по масштабам размеры себя же. Например, CHOOH2 питает большинство транспортных средств в мире. И почти за всем этим стоит Лоджаджиа: маленький, беловолосый, элегантный мужчина с немного странным характером. Лоджаджиа любит создавать вещи: полезные химикаты, биологические инструменты, искусственные формы жизни. Он не часто думает о том, что делать со своими творениями, он оставляет это своему внуку Марио и его жене Лучессии, которые занимаются деловыми аспектами корпы. Всё потому, что Николо следует своей мечте. С детства Лоджаджиа хотел восстановить биосферу планеты, начав с исчезающих видов флоры и фауны и дойдя до воссоздания некоторых наиболее интересных (на его далеко идущий взгляд) вымерших исторических животных. Однако Лоджаджиа — человек практичный. Он знает, что если он вернёт такие ныне вымершие чудеса, как панды и коалы, то жадные и алчные силы мира вскоре уничтожат его творения. Поэтому Николо изменил дизайн многих своих любимых животных, наделив их оборонительными и атакующими навыками , которых они раньше не имели — например, коалам он добавил ядовитые клыки. Он также экспериментирует с созданием новой геномодифицированной флоры и фауны, чтобы создать экосистемы, которые он так любит: меняющие цвет пантеры, которые теперь поселились в лесах Северо-Запада, или пятнистые птерорапторы, которые стали населять высоты Канадских Скалистых гор. Николо — приятный и симпатичный человек, излучающий очарование старого мира, которое сразу же располагает к нему всех, с кем он встречается. С другой стороны, он вполне может быть и доктором Моро образца Красного Времени.

Континентал Брэндс

Органические и синтетические продукты и напитки

Штаб-квартира: Талса, Оклахома

Региональные офисы: Чикаго, Атланта, Балтимор, Сиэтл, Даласа, Найт-Сити

Ген. Директор: Оливия Форсайт

Сотрудники: 147,000

▶ Бэкграунд ◀

Монополия компании Петрохем на производство CHOOH2 в США означала, что любой излишек урожая Triticum Vulgaris Megasuavis, пшеницы, из которой изготавливается топливо, должен был быть полностью поглощен компанией. Не видя спроса для производства большего количества CHOOH2, в стенах американской монополии, Петрохем обратилась к своему дочернему продовольственному бизнесу, Континентал Агрокорп из Талсы, штат Огайо, чтобы решить эту проблему.

Петрохем поручила американскому отделу новых продуктов Континентал Агрокорп важную миссию: найти новые способы продавать американцам больше продовольствия, чем они покупали в предыдущем году. С каждым годом излишки T. megasuavis в США становились все больше, и работа по продаже пшеницы становилась всё большим тяжелым бременем для подразделения Новых Продуктов Америки.

Примечание о других корпах

Не каждая корпа получает возможность сидеть за одним столом с другими Лицами. Вот несколько корп второго эшелона, которые никогда не попадают в скримлисты.

Конституционн Армс *: Известный производитель оружия. Известен производством чрезвычайно тяжелого вооружения.*

ГанМарт*: производитель оружия низкого качества.*

Кендаши Армс*: японская компания, специализирующаяся на производстве монокулярных клинков.*

Кироши Оптикс*: ведущая корпорация в разработке кибероптики. До сих пор доминирует на рынке.*

Мерилл, Асукага и Финч*: фирма по инвестированию/ финансовому консультированию.*

Рейвен Микрокибернетикс*: некогда могущественная кибернетическая корпорация. Роклин Аугментикс скинул её с пьедестала.*

ТортонМоторКомпани*: производитель транспортных средств среднего уровня. Создает чрезвычайно прочные наземные машины.*

ВорлдСат КомНет*: международное СМИ. До сих пор управляет прямой аудио-видео связью между городами.*

Зетатех*: производитель программного обеспечения и тяжелого оборудования.*

Постоянное давление, связанное с экспоненциальным ростом из года в год, в сочетании с отсутствием надзора со стороны материнской компании, создало в офисе настолько токсичную обстановку, что казалось, она съедает людей заживо и так же быстро заменяет их. Из этого ядовитого болота поднялся межфракционный союз директора по маркетингу новых напитков Оливии Форсайт и директора по маркетингу новых продуктов питания Льюиса "Мистера Му-Му Бургера" МакАлистера, с каждым из которых были их подчинённые бренд-менеджеры, преданные только им. Втайне, летом 2040 года, они разработали план по устранению главного посредника в их бизнесе: Петрохем.

Они начали консолидировать власть — в течение трех лет они поместили половину американского агробизнеса Петрохем в юридический эквивалент большого мешка и водрузили его на плечо. В ходе подготовки к отделению они забрали половину автозаправочных станций СНООН-Фор-Ю, ведомства и также исследования с разработки Петрохема внутрь своей будущей компании. Однажды утром все сотрудники, которых это коснулось, были поставлены в известность. Континентал Агрогруп больше не была их работодателем. Теперь им стала Континентал Брендс. Хотя они больше не были связаны с Петрохем, этот шаг сопровождался солидным повышением зарплаты.

В суде юридическая команда Петрохем в своем родном штате Техас утверждала, что это была самая крупная кража собственности, как интеллектуальной, так и иной, за всю историю человечества, но дело было быстро закрыто. Последним поворотом ножа в спине, Континентал Брендс украла и судью.

▶ Лицо: Оливия Форсайт ◀

Лицом Континентал Брендс является Оливия Форсайт. В массах её называют — Королева Киббла, персона, полностью созданная ее отделом маркетинга. Королева Кибблов наиболее известна как талисман магазинов Оазис, которые были открыты вскоре после того, как они "ушли" из Петрохем, чтобы извлечь выгоду из продовольственной нестабильности, вызванной Красным Временем". Их бизнес-модель была проста. Если Оазис был единственным местом, где можно было купить продукты питания и продавались там только их марки, то прибыль была обеспечена.

Когда двери Оазиса были открыты, покупатели автоматические вступили в программу лояльности Оазиса. Угождая Королеве Киббла, покупая большое количество еды или избирая местных представителей, поддерживаемых Континентал Брэндс вы зарабатываете баллы для всего сообщества. В то же время, если Королева Киббла недовольна тем, что люди импортируют продукты питания из-за пределов её общины, выращивают собственные продукты питания или устраивают публичные акции против Континентал Брендс, то это влечет за собой штрафные баллы для всего сообщества.

Высокие показатели лояльности приносят награды для всех, напрмиер, приоритетные поставки еды, больше чипсов в каждом пакетике ЧокоКиббл, а при первом достижении Золотого статуса — королевский визит двойника Оливии Форсайт, разбрасывающего товары компании с AV-4. Низкие показатели лояльности влекут за собой наказания: снижение качества еды и повышение цен. Известных врагов Континентал Брендс, которые скрываются, распечатают в виде старых плакатов "Разыскивается" и вывесят у местного Оазиса, с бонусами за информацию о последнем известном месте пребывания. Самым страшным наказанием для сообщества является включение в "Программу Открытий", в рамках которой общество вынуждено тестировать один новый вкус кибла, отказываясь от всех других предложений, пока не улучшится их показатель лояльности.

Оливия — доморощенный монстр корпоративного мира, полный злобы ко всему, что не приносит ей прямой выгоды. Она ненавидит своего персонажа Королевы Киббл и редко

появляется на публике, если ее не вынуждают к этому обязанности Лица Корпорации. Она также ненавидит бренды, на которые работала, поднимаясь по служебной лестнице, за исключением первого, который она помогла вывести на рынок компании Петрохем, Трити-Физз, который она считает своим величайшим достижением. Обычно она выпивает шесть его банок в день и забивает две дорожки синткока по утрам. Она ненавидит внимание, которое на нее свалилось после того, как она стала Лицом. Ей всего то и нужно, что спрятаться в тени корпоративного офиса, где она всегда распрекрасно работала.

Дэнжер Гал

Частное детективное и охранное агентство

Штаб-квартира: Найт-Сити

Региональные офисы: Нью-Йорк, Майами, Монреаль
Лондон, Рим, Цюрих, Найт-Сити,
Вашингтон, Лос-Анджелес, Торонто

Ген. Директор: Мичико Сандерсон

Сотрудники: 1,800

▶ Бэкграунд ◀

Поскольку Арасака не смогла победить в боях против сил американской армии, она была вынуждена свернуть почти всю совю деятельность и вернуться в основной дзайбацу в Японии. Потеря нынешнего операционного директора, Кея Арасаки, старшего сына в семейном бизнесе, вернула контроль над огромной охранной фирмой в руки патриарха семьи — столетнего Сабуро Арасаки. Даже в своем преклонном возрасте старший Арасака не утратил способности к стратегическому планированию и умению внушать своим подчиненным как преданность, так и первозданный ужас.

В то же время в Америке единственная дочь Кея, Мичико, столкнулась с собственной дилеммой. Компанию ее семьи теперь ненавидели во всем мире как одного из зачинщиков ужасной войны, а также за репутацию геноцидника, который взорвал ядерное устройство в центре крупного американского города. Мичико, защищенная семнадцатилетняя школьница, конечно же, мало что знала о всемирных махинациях своей старшей семьи, и ее отец постарался, чтобы она была как можно дальше от неблаговидных сторон семейного бизнеса. Поскольку корпорация Арасака теперь стала персоной нон грата в Америке, Мичико грозила депортация в Японию, далекую страну, которая для нее, родившейся и выросшей в Америке, была совершенно чужой.

У Мичико были свои скрытые сильные стороны, и она решила ими воспользоваться. Она была молода, очаровательно мила и обладала высоким IQ. У нее уже были тысячи преданных поклонников по всему миру, готовых поверить, что она — невинная девушка, попавшая в водоворот несчастий своей "злой" семьи. Для начала она отправилась в Вашингтон, чтобы встретиться с президентом Элизабет Кресс, извиниться за участие ее семьи в войне и попросить ее остаться американской гражданкой. До сих пор неизвестно, что обсуждали Мичико и Кресс, но в итоге Мичико разрешили остаться в Америке, чтобы закончить среднюю школу, а затем поступить в Стэнфордский университет на специальность в области криминологии. Когда через три года она его окончила, то открыла свой собственный бизнес.

Детективный.

Дэнжер Гал — так называется новая компания Мичико. На первый взгляд, это частная сыскная фирма, специализирующаяся на делах знаменитостей и других социально-известных клиентов. Как ее бойкая, неудержимая глава, Мичико является главной звездой вечеринок и мероприятий от Нового Голливуда до горячих точек восстанавливающейся Европы. Ее видимая наивность и неуемное обаяние скрывают что она также является высококвалифицированным криминологом. И эта простота маскирует тот факт, что на самом деле она выполняет одно из поручений, которые они установили в момент сделки с Элизабет Кресс, дабы остаться на американской земле: найти и ликвидировать всю деятельность корпорации Арасака в США и рядом с ними.

Дэнжер Гал — это тщательно выстроенная фикция. Хоть все клиенты Мичико достаточно состоятельны и известны, чтобы платить ей астрономические гонорары, корпорация также имеет доступ к финансовому фонду, тайно предоставленному президентом Кресс, а также доступ к большей части секретных баз данных, оставленных в поместье Арасаки в Нью-Уэстбруке. У нее также есть телохранитель, Кеничи Забуро, некогда один из лучших Соло Арасаки и ее личный телохранитель с четырех лет. На протяжении двух десятилетий Дэнжер Гал попадает в заголовки газет благодаря своим светским делам и смелым подвигам, одновременно ведя смертельно опасную шахматную партию под прикрытием против враждующих группировок ее смертоносной семьи. Не позволяйте ярко-розовому логотипу значка "Маленький детектив" обмануть вас. Когда вы решаете связаться с Дэнжер Гал, вы начинаете партию игры с огнем.

▶ Лицо: Мичико Сандерсон (Уроженка Арасаки) ◀

Лучшего Лица, чем Мичико Сандерсон (новое имя она взяла, выйдя замуж за своего партнера, детектива Марка Сандерсона, после особенно успешного дела), не придумаешь. Сейчас ей за тридцать, но она по-прежнему излучает то же кипучее, восторженное обаяние, которое покорило весь мир в юности. Мичико можно увидеть практически на любом важном светском рауте, за ее плечами ряд успешно раскрытых дел, благодаря которым Дэнжер Гал стала детективным агенством, которое вы хотите видеть в своем деле, будь то возвращение украденной киберруки, инкрустированной бриллиантами или "извлечения" вашего мужа из лап опасной Мегакорпорации. Мичико выросла в элегантную, милую женщину, которая может читать помещение как книгу и при этом никогда не раскрывает своим подозреваемым ничего, кроме своего веселого, жизнерадостного фасада. За ее спиной, хотя это почти не заметно, как и с самого начала карьеры, по-прежнему стоит грозная фигура Кена Забуро, единственного человека, который мог противостоять Моргану Блэкхэнду и сразиться с ним на равных.

Если вы увидите, что Мичико Сандерсон подмигивает вам — бегите.

Милитех Интернэшнл

Производство и распространение оружия, наёмничество

Штаб-квартира: Вашингтон, округ Колумбия

Региональные офисы: Нью-Йорк, Майами, Чикаго, Монреаль, Лондон, Рим, Цюрих, Ночной город, Вашингтон, Лос-Анджелес, Торонто, Токио, Пекин

Ген.Директор: Ген.Дональд Ланди, КМП США (в отставке)

Сотрудники: 350,000

(700,000 с контрактной армией США)

▶ Бэкграунд ◀

Один из главных игроков в 4-й корпоративной войне, МТИ боролась с конкурентом, корпорацией Арасака, до кровавого тупика, который закончился только тогда, когда Мегакорпорация получила приказ президента оставшихся Соединенных Штатов отступить. Это не понравилось вспыльчивому и гордому генеральному директору Милитех, генералу Дональду Ланди, бывшему морскому пехотинцу, который очень близко к сердцу принял войну с преступной вражеской японской корпорацией. В настоящее время, даже находясь под контролем Вашингтона как национализированный корпоративный актив Новых Соединенных Штатов, МТИ тайно восстанавливается в роли симбиоза торговца оружием и наемной армии. Несмотря на значительные потери в войне, МТИ по-прежнему является крупнейшим в мире производителем и продавцом всех видов вооружения. От револьверов до танков и реактивных истребителей — МТИ является основным военным поставщиком воссоединяющихся Новых Соединенных Штатов. НСША, в свою очередь, являются крупнейшим клиентом МТИ. Но Милитех будет иметь дело с любым заказчиком из любого уголка мира, если у того есть деньги, а ее наемные войска и собственное оружие по-прежнему делают ее самой мощной военизированной корпорацией в мире, хоть и не в экономическом.

Обсуждение компании Милитех не может быть полным без разговора о ее главном лидере во время 4-й корпоративной войны. Генерал Дональд Ланди ушел в отставку из КМП США, когда Коллапс только начинался, и помог влить Арматек/Лючесси в компанию Милитех Армс. С тех пор он остается генеральным директором и одним из самых, если не самым, влиятельным лицом в совете директоров. Хотя он не владеет достаточным количеством акций, чтобы контролировать всю корпорацию, его сила личности, союзники и успехи позволяют ему оставаться на вершине, несмотря на внутренние распри. Ланди также является половиной уравнения, которое привело к 4-й корпоративной войне. На протяжении многих лет он так часто и так долго настраивал себя и Милитех против Арасаки, что это стало делом чести и гордости победить японцев и пресечь их попытки захватить мировой рынок оружия (потому что он сам намеревался это сделать). С ним нелегко найти общий язык, его ближайшим доверенным лицом является его второй помощник, бывший генерал корпуса морской пехоты Саманта Ли Янг. Обладая вспыльчивым характером, Ланди нажил больше врагов, чем друзей. Именно эта вспыльчивость и высокомерие привели к тому, что он твердо решил довести войну до конца, и только после того, как президент Кресс национализирована корпорацию и приказала прекратить военные действия, он был вынужден уйти.

Ланди убежден, что он был хорошим генералом — да, правда, неплохим — и что если бы Кресс не вмешалась, он бы выиграл свою войну. Несмотря на то, что его вспыльчивый характер и импульсивность привели к некоторым поражениям для Милитеха (например, к открытому штурму оружейного завода в Осаке) и головной боли для его лучших солдат, он все еще способен собрать войска и сразить врага мечом, если потребуется.

▶ Лицо: Генерал Саманта Ли "Сэмми Ли" Янг ◀

Высокая, уверенная в себе, обладающая внушительной военной выправкой, генерал морской пехоты Саманта Ли Янг (в отставке) была перспективным военным стратегом и блестящим тактическим генералом, когда ее уговорили уйти в отставку и перейти на работу к генералу Дональду Ланди. Многочисленные победы в изнурительных боевых условиях Южно-Американских войн уже принесли ее солдатам, с которыми она стояла плечом к плечу на фронте, беспредельную преданность и прозвище "Сэмми Слотер Ли". Поэтому она вполне могла возглавить самые элитные силы Милитех против армии их конкурентов, корпорации Арасака. До тех пор, пока президент Элизабет Кресс — в прошлом однополчанка — не накинула поводок на Милитех и не заставила прекратить войну, тактическое предвидение Сэмми Ли потихоньку заставляло Арасаку занимать оборонительную позицию. И хотя Кресс не восстановила полномочия Янг, два опытных воина вскоре достигли мира и взаимопонимания, что вызывало друг у друга глубочайшее уважение.

Даже в свои шестьдесят лет генерал Янг по-прежнему остается силой, с которой приходится считаться. Ее безупречно ухоженная кибертехника, длинные серебристые волосы и строгая военная осанка говорят об опыте и командирских навыках. Она никогда не теряет самообладания, в отличие от своего начальника генерала Ланди — на большинство провокаций она отвечает язвительной улыбкой и презрительной усмешкой. Но хотя сейчас об этом мало кто говорит, многие выжившие на Южноамериканском фронте все еще помнят Сэмми Слотер Ли, которая повела свою дивизию в оплот повстанцев — Адскую пасть — и привела их обратно с победой. Она определенно больше, чем просто "лицо", она - неостановимая сила.

Я знаю, что я ~~солдат~~. И, как солдат, я знаю, что каждый раз, когда ты идешь на войну, каждый раз, когда ты берешь оружие, у этого есть ~~цена~~. Я выросла, чтобы принять эту цену, но все еще принимаю ее с ~~оговорками~~. Потому что после Южного Ама я слишком хорошо знаю, что в конечном итоге в войнах не ~~выигрывает~~ никто.

— ГЕНЕРАЛ САМАНТА ЛИ

КМП США (В ОТСТАВКЕ)

НЕСКОЛЬКО ПЕРЕДАЧ НА N54

Настроившись на Net54, в любой момент вы можете увидеть одну из этих прекрасных программ:

***Готовим с Кибблом**: Веселое и увлекательное кулинарное соревнование, спонсором которого является компания Континентал Бренд. Участники конкурса готовят изысканные блюда, используя множество восхитительных вкусов пищи Континентал Брендс Киббл.*

***Земли Эльфов онлайн! Хроники**: Пошловатый, но удивительно хорошо снятый сериал о нетраннере по имени Дедал, который попадает в ловушку в мистическом фэнтезийном мире после загрузки таинственного Брейнданса на таинственном Ночном рынке.*

***Погружение в горячие зоны**: Долгоиграющее реалити-шоу о группе известнейших кочевников, которые добывают сломанные вещи в Горячей зоне и продают их на местных Ночных рынках. Хорошо известно, что никто из актеров не является настоящим кочевником, а все ночные рынки — это декорации корпорации.*

La Pasión Dorada: *сверхъестественная теленовелла о корпорате, продвигающемся по корпоративной лестнице. Шокирующие повороты сюжета и частые приглашенные звезды делают ее популярной во всем Хейвуде.*

Нетворк 54

Национальная сеть вещания

Штаб-квартира: Санта Фе, Нью Мехико

Рег. офисы: Атланта, Чикаго, Новый Орлеан, Даллас, Денвер, Аризона, Портленд, Сиэтл, Лос-Анджелес, Сан-Франциско, с дочерними станциями в большинстве крупных городов.

Ген. Директор: Мишель Дрейер

Сотрудники: 62,000

▶ Бэкграунд ◀

Нетворк Ньюс 54 — это монополист в области длинночастотного вещания, работающий на одной и той же частоте по всей стране. Соответственно, в какой бы точке страны вы ни находились, "Новости 54" выходят на 54-м канале, хотя после войны их охват рынка вещания сильно сократился. Несмотря на свое название, "Новости 54" предлагают множество развлечений в дополнение к новостям. Каждый региональный офис предлагает своему округу несколько иное расписание, включающее синхронизированные сериалы, неприйм-тайм фильмы и независимые местные новостные программы. Некоторые элементы вещания являются универсальными для всей страны, например, сериалы в прайм-тайм и двухчасовые выпуски национальных и мировых новостей. Под контролем Мишель Дрейер, вдовы основателя, офисы компании расположены на просторах прерий на ранчо "Пятьдесят сосен" недалеко от Санта-Фе, Нью-Мексико.

▶ Лицо: Мишель Дрейер ◀

Когда ушел из жизни ее давний и горячо любимый муж Эдвин, неуверенная в себе Мишель поклялась, что сохранит мечту своего возлюбленного о медиаимперии. Однако, поскольку она не становилась моложе, Мишель оформила страховку для уверенности в том, что она будет рядом и сможет сохранить наследие Эдвина. С годами, сначала с помощью умеренного кибернетического ремонта, а затем более обширных кибернетических усовершенствований, необходимых для того, чтобы противостоять разрушительному старению, Мишель почти полностью заменила свое первоначальное тело на идеально спроектированную трансформацию тела — Джемини, зафиксировав свой возраст на отметке около пятидесяти лет. Но Мишель все еще чувствует себя не комфортно со своими аугментациями. В конце концов, она хорошая, богобоязненная женщина из Альбукерке, где не принято вмешиваться в планы Всевышнего. Возможно, из-за этого в последние несколько лет она стала затворницей.

Забудьте о ~~горизонталях~~.
О сраных ~~вертикалях~~ забудьте тоже.
Мы не просто контролируем ~~эфир~~.
Мы зомбируем ~~мозги~~ этих идиотов.
— ДЖОЗЕФ "УЛЫБА" РЭНДОЛЬФ

ВОСКРЕСТНЫЙ ВЕДУЩИЙ НА КАНАЛЕ NET54 — БОСТОН

Петрохем

Нефтехимическая продукция и агробизнес.
Крупнейший производитель CHOOH2 в мире

Штаб-квартира: Даллас, свободный штат Техас

Региональные офисы: Нью-Йорк, Вашингтон, Маями, Чикаго, Сан-Франциско, Токио, Лондон, Гамбург, Париж, Рим. Нефтяные месторождения на канадских территориях, Техасе, Аляске, Калифорнии и Антарктиде. Сельскохозяйственные районы в Калифорнии, на Среднем Западе и Юго-Востоке.

Ген. Директор: Ангус Янгблад

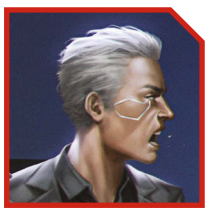
Сотрудники: 338,000

▶ Бэкграунд ◀

Во время конфликта в прессе его прозвали "газовой войной AV", но его также окрестили "войной внутри войны". В начале 4-й войны корпораций Милитех и Арасака одновременно поняли, что их ждет крупное столкновение, и начали откладывать все больше топлива в запасы. В свою очередь Петрохем, и СовОил радостно продали этим корпорациям почти все свои запасы авиационного топлива, понимая, что это создаст видимость дефицита и позволит им безнаказанно провести массовое повышение цен. Однако, даже несмотря на этот неожиданный приз, у "Петрохема" были свои проблемы, связанные с плохооборонямыми далеко расположенными активами. Это привело к всеобщей мобилизации военных ресурсов Петрохем. Некоторые издания даже отметили, что американский Средний Запад в это время стал самым спокойным за последние десятилетия, благодаря преобладанию сил безопасности Петрохем, нервно патрулирующих территорию. В итоге, хотя компания никогда не принимала непосредственного участия в 4-й корпоративной войне, необходимость защищать свои ценные скважины и месторождения, а также отбивать переодические атаки "СовОйл", когда появлялась такая возможность, настолько сильно давила на Петрохем, что в послевоенное время корпорация вступила сильно истощенной.

После ращрушения большинства транснациональных топливных компаний после 4-й корпоративной войны, Петрохем продолжает поддерживать мир. В буквальном смысле. Они являются крупнейшим в мире производителем CHOOH2 (по лицензии) и контролируют миллионы акров пахотных земель по всей территории неконтролируемых Соединенных Штатов — земель, используемых главным образом для выращивания генетически измененной пшеницы, которая используется для производства синтетического топлива, известного как CHOOH2. Петрохем также является одним из крупнейших в мире производителей нефти, но в условиях сокращения запасов нефти большая часть оставшегося ископаемого топлива используется для производства пластмасс и других синтетических материалов. Так же у Петрохем больше плодородных нефтяных месторождений, чем у кого-либо другого. Все эти активы огромны, и, соответственно, их трудно защитить от других корпораций, которые хотели бы присвоить богатство Петрохем. С такими обширными интересами, которые необходимо защищать, и в связи с недавней потерей Континентал Брендс, Петрохем инвестировала огромные суммы денег в свою защиту, содержа вооруженные силы, сравнимыем с армией небольшой страны. Все еще завися от лицензии Биотехники на CHOOH2, хитрый генеральный директор Петрохем нашел способ поглотить маленькую биотехнологическую компанию навсегда — это лишь вопрос времени.

▶ Лицо: Ангус Янгблад ◀



До войны Ангус Янгблад был богатым молодым австралийским инвестором, который стал крупным акционером компании Петрохем в 2013 году, когда компания выкупила земли для выращивания CHOOH2 из огромных сельскохозяйственных владений его семьи в Новом Южном Уэльсе. Будучи третьим по влиянию членом совета директоров Петрохем, коварный Янгблад использовал стареющую председателя совета директоров Эллен Триест как инструмент для реализации своего плана по захвату огромной топливной империи. Янгблад использовал влюбленность Триесты в него, чтобы склонить ее к браку по расчету, объединив свои акции с ее для создания крупного контрольного пакета. Теперь, когда Эллен умерла, он больше не должен удовлетворять ее романтические фантазии, какими бы неприятными они ему бы ни казались.

Местные Корпы

*Местные корпы — отличное пушечное мясо для ваших игр в стиле **Cyberpunk RED**. У них достаточно оборудования и влияния, чтобы местные злодеи обратили на них внимание, но при этом они все равно являются легкой добычей для сильных парней.*

Местным корпам часто приходится нанимать внештатных сотрудников, так как они не могут содержать большой штат. Вы можете легко организовать "временную работу", связанную с местной корпой, с самого начала игры (Арасака не собирается нанимать персонажей, пока они не покажут себя на местном уровне и не начнут работать, чтобы привлечь внимание более крупных корпораций).

Кроме того, местная корпорация с большей вероятностью наймет и заплатит персонажам, пообещав акции или владение (у них обычно не так много наличных денег), что может стать отличным сюжетным крючком и дать персонажам стимул держаться рядом с ними и помогать им расти.

Кто знает, может быть, персонажи в вашей игре в итоге даже будут управлять своей собственной местной корпорацией!

Всегда обходительный, остроумный и стильный, Янгблад и в зрелые годы остается красивым и здоровым, демонстрируя компетентность и контроль. Он хорошо известен своим остроумием и непринужденным дружелюбием, которое сослужило ему хорошую службу, обезоружив многих из его злейших соперников, включая его честолюбивого младшего брата Малькольма. Но не стоит заблуждаться, Ангус Янгблад так же проницателен и безжалостен, как и прежде, и не испытывает никаких затруднений, когда дело доходит до безжалостной расправы со своими врагами. Ангус особенно ненавидит Оливию Форсайт за ее роль в краже интеллектуальной и физической собственности компании Петрохем на миллиарды долларов при его управлении.

Роклин Аугментикс

Специалисты по кибернетике и структурным улучшениям

Штаб-квартира: Остин, Свободный штат Техас

Региональные офисы: Вашингтон, Чикаго, Денвер, Атланта, Балтимор, Сиэтл, Даллас, Найт-Сити

Ген. Директор/Разработчик: Джасинда Хидальго

Сотрудники: 125,000

▶ Бэкграунд ◀

Основанная в 2004 году Эндрю Роклином, компания Роклин Протезирование стала основным поставщиком технологий искусственных конечностей для Администрации ветеранов после Центральноамериканских военных действий. Но по мере того, как протезы превращались из простых медицинских устройств в полноценные кибернетические аугментации, Роклин оказалась вытеснена более агрессивными киберкорпорациями, такими как Диналар и Кироши. Пока корпорация влачила существование за счет старых правительственных контрактов, она обнаружили, что её прочная, но базовая продукция теряет свою популярность на гиперзаряженных рынках эпохи киберпанка.

Затем, словно феникс, восставший из пепла, Роклин радикально переродился в 2030 году под названием Роклин Аугментикс. Возглавляемая дочерью Эндрю, Джасиндой Хидальго, неокорпорация ворвалась на сцену с совершенно новым каталогом продукции: передовые разработки, подчеркивающие искусственные качества и уникальную эстетику. По-прежнему хвалясь репутацией надежности и прочности Роклин, эти новые усовершенствования отвергли все притязания на органическое моделирование с открытыми каркасами, причудливыми цветовыми схемами, пропорциями и вариациями, которые казались через чур нечеловеческими. Реакция общественности была немедленной и восторженной.

После этого Хидальго выпустила серию "Фирменная кибернетика", каждый из которых был создан популярным художником, от уличного каллиграфа Виссера с его смелой эстетикой пост-хуман-панка до вдохновленного модерном Гамильтона Уэлча. Роклин по-прежнему предлагает выбор качественных кибернетических устройств отечественного производства в более традиционных стилях, хотя и с большей утонченностью, чем раньше, но именно более необычные линии Роклина горят в топах Дата Термов, и Идальго продолжает подливать CHOOH2 в это пламя.

С тех пор РА разрослась, как сиамская бойцовая рыбка, построив новые объекты в нескольких новых городах США и Свободного государства, и завоевала значительную часть отечественного рынка аугментаций, сосредоточившись на системах киберусилений конечностей и скелета. Зарубежных производств нет. Роклин провозгласил себя прежде

всего американской компанией, даже несмотря на то, что термин "американский" быстро переосмысливается. В компании работает много беженцев Красного Времени и она пользуется репутацией популиста среди населения.

Тем не менее, в 2041 году разгорелись споры, когда независимый медиа Дуэль Мурата опубликовал интервью с двумя бывшими дизайнерами Роклин, которые утверждали, что им было приказано подписать свои имена на прототипах, которые им всучило руководство. Импланты в стиле барокко подразумевали возможность создания "киберпрограммного гештальта", объединяющего аугментации нескольких людей. Они назвали эту работу новым технологическим уровнем и, возможно, нарушением Протоколов ИИ. Сетевой Дозор быстро вмешался в ситуацию, решив пресечь любые незаконные эксперименты с ИИ. Но, несмотря на тщательную проверку всех объектов Роклин, включая пристальное законное наблюдение за всем межкорпоративным трафиком данных, на данный момент никаких обвинений предъявлено не было.

Естественно, Роклин отреагировал новой рекламной кампанией: "Рок Ауг! Киберимпланты от людей для людей!". С тех пор Роклин подала иски против обоих дизайнеров за клевету и нарушение NDA (договор о корпоративной тайне), несмотря на то, что один из них пропал без вести уже почти два месяца назад.

▶ Лицо: Джасинда Хидальго ◀

Джасинда Хидальго потеряла обе ноги из-за мины в Коста-Рике в возрасте 10 лет. Когда она получилас набор киберног в клинике Роклин в Далласе, ее мать, Летиция, встретила Эндрю Роклина. Через два года они поженились, и Джасинда стала законной наследницей Эндрю. В офисах Роклин её все знали, как вундеркинда и вскоре поступила в Техасский технологический институт, который окончила с отличием в 2022 году.

К сожалению, Эндрю Роклин исчез в 2023 году, по слухам, он погиб во время войны (или улетел на Марс, данные после ДатаКраша разнятся). Джасинда получила контроль над корпорацией в возрасте 26 лет и быстро приложила свою энергию и видение, чтобы превратить Роклин в компанию, способную конкурировать на жестоком рынке после Корпоративной войны. Она осталась верна постулатам своего отца о прочности и долговечности, привнеся в технологию свое собственное уникальное чувство артистизма.

Сейчас Джасинде 42 года, у нее по-прежнему лицо молодой женщины, но большая часть ее тела превратилась в витрину продукции Роклин. Точная степень ее аугментации неизвестна, хотя недавно ее видели с киберруками Гамильтон Уэлч в дополнение к соответствующим киберногам, а обширные эндоструктурные усовершенствования кажутся вполне логичными. Она меняет киберконечности, как вечерние платья, часто демонстрируя свои фирменные творения с акробатикой, которой позавидовали бы тренированные мастера боевых искусств. Сослуживцы описывают ее как интенсивно творческую и целеустремленную личность, с несерьезным, прямым стилем управления и непримиримостью в соперничестве. Ее враги дали ей прозвище "Сирота войны", на что Хидальго ответила: "Они не знают, что такое война. Но узнают".

СовОил

Нефтехимическая продукция и агробизнес

Штаб-квартира: Москва, Россия

Региональные офисы: Тошкент, Санкт-Петербург, Токио, Сеул, Пекин, Манила, Хошимин, Гавана, Найт-Сити.

Главные должностные лица: Центральный комитет (фактический состав неизвестен)

Сотрудники: 245,000

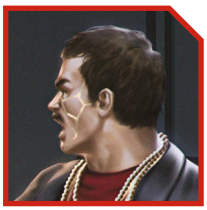
▶ Бэкграунд ◀

К 1997 году Нео-Советские власти были способны извлечь лишь малую часть огромных нефтяных месторождений, лежащих под их страной. После масштабной программы расширения и модернизации Керо-Сов, прежняя государственная нефтяная промышленность, стала достаточно сильной, чтобы отделиться от олигархов Федерального Центрального Комитета и стать Neo-Sovetskiy Neftyanoy Kombinat (он же "СовОйл"). Сидя на вершине крупнейших в мире нефтяных резервуаров, лидеры-олигархи СовОил знают, что нефть не будет течь вечно. Но они по-прежнему богатая и могущественная корпорация, имеющая непревзойденный доступ к невероятно ценному товару, а также к множеству других продуктов и отраслей. К несчастью для них, такие разработки, как CHOOH2 компании Биотехника, быстро подорвали их стратегическое господство.

В середине 2010-х годов между СовОил и Петрохем возникли разногласия по поводу территорий в Южно-Китайском море, что привело к короткой, но жестоко войне, в результате которой обе корпорации получили тяжелые ранения. В результате Петрохем решила сконцентрировать свои усилия на новой технологии топлива CHOOH2, в то время как СовОил была вынуждена направит свои силы на разведку нетронутых месторождений нефти в давно забытом сибирском регионе. Но обе стороны знали, что в конце концов они снова встретятся в финальном поединке.

4-я корпоративная война лишь отсрочила эту расплату. Центральный комитет СовОил уже переставляет фигуры в своей партии, разрабатывая планы, которые перенесут компанию на следующий этап ее развития, когда нефть перестанет быть основным источником дохода. Первый шаг к выживанию компании — диверсификация. СовОил является основной экономической силой в Нео-Советском Союзе и большей части Восточной Европы, и компания имеет гарантированную долю рынка в этих регионах. Чем больше услуг и товаров СовОил сможет предоставить жителям этих регионов, тем лучше будет положение компании, когда закончится нефть. СовОил уже активно работает в горнодобывающей промышленности, судостроении, научных исследованиях и сельском хозяйстве CHOOH2. Она только начинает продвигаться в области авиапромышленности, компьютеров, синтетики, энергетических систем CHOOH2 и общего сельского хозяйства. К 2050 году СовОил надеется иметь достаточно разнообразную базу продукции, чтобы вести грядущую войну со своими конкурентом Петрохем, который еще не полностью оправился от последствий последней войны.

▶ Лицо: Анатолий Новарагов ◀



Большой, громкий и демонстративный, Анатолий выглядит в точности как западное представление о российском олигархе. Он носит яркие и дорогие рубашки до пупка, обвешивает себя золотыми украшениями, предпочитает дорогие автомобили, крепкий алкоголь и красивых женщин. Но те, кто хорошо его знает, помнят более раннего Анатолия: довольно безликого бюрократа, который носил поношенные костюмы и скупо копил деньги. В связи с этим многие важные люди задаются вопросом: а не переживает ли настоящий Анатолий Новарагов кризис среднего возраста? Является ли это хитроумной уловкой Центрального Комитета, чтобы отвлечь врагов из Петрохем? Или это актер, занявший место Новарагова, давно похороненного за дачей влиятельного политического конкурента в самом Комитете? Никто не знает, и никто не говорит. Даже бывшая жена Анатолия, Ирина, хранит молчание, хотя астрономически щедрое соглашение о разводе, возможно, во многом повлияло на ее сдержанность.

Что не изменилось в нынешнем Анатолии Новарагове (независимо от его происхождения), так это его репутация безжалостного человека. Еще до того, как он надел свой павлиний наряд, он был хорошо известен как хитрый оперативник, который использовал ряд связей со старым КГБ и страшной "Братвой" (русской мафией), чтобы заставить врагов и соперников исчезнуть без следа. Или иногда появляться спустя месяцы в виде коллекции неопознаваемых частей тела, разбросанных в парках по всему его родному Санкт-Петербургу. Не позволяйте яркой стороне "лица" СовОил обмануть вас. Он может играть с лучшими из людей.

Trauma Team

Скорая помощь и медицинские услуги

Штаб-квартира: Сиэтл, штат Вашингтон

Региональные офисы: Большинство крупных городов Северной Америки

Руководители: Кэрри Лашанан и Боб Джонс

Сотрудники: 15,000

▶ Бэкграунд ◀

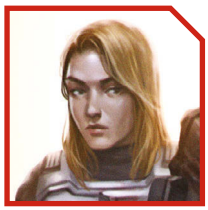
Trauma Team по-прежнему является одной из крупнейших частных медицинских фирм в мире и предоставляет услуги скорой помощи и парамедицинской поддержки для клиентской базы, насчитывающей не менее пятнадцати миллионов человек. Оснащенные самыми современными транспортными средствами типа AV, Trauma Team предоставляют важную услугу в 2000-х годах: спасение раненых клиентов в полевых условиях. По мере необходимости между офисами распределены 1 305 аэродинов AV-4, тридцать корпоративных самолетов, двадцать два самолета Оспри II и четыре тяжелых грузовых самолета C-29. Каждый офис франшизы также имеет собственный лазарет с хирургическим оборудованием и договоренности с местными больницами для особо нуждающихся пациентов.

Во время войны Trauma Team стала еще более загруженной, чем когда-либо, и возможности компании были использовались на пределе. Чтобы снизить количество случаев (и сохранить нейтралитет), Trauma Team объявила, что не будет отвечать на любой сигнал тревоги от членов Арасаки или Милитеха. Честно говоря, они просто не могли: одно сражение могло бы связать все команды TT в целом городе. Вместо этого TT отвечали только на запросы гражданских лиц, и они взимали боевую ставку, если кто-либо стрелял из оружия в радиусе полукилометра. Даже с учетом этих дополнительных расходов, TT была завалена звонками после каждого столкновения Милитеха и Арасаки.

Trauma Team пережила 4-ю корпоративную войну, но только в качестве регионального поставщика услуг. Конфликт высасывал не только их ограниченные ресурсы, но и их поставщиков. Трудно достать запчасти для их парка AV-4 и реактивных самолетов, а также перевязочные средства, основные лекарства и вакцины и даже обученный персонал. С окончанием войны возникла еще одна проблема: больницы и клиники уничтожались в ходе боевых действий, в результате чего все больше больных и раненых пациентов оказывались в распоряжении травматологической бригады. Не все эти пациенты могут позволить себе высокую плату за вызов TT, но известны случаи, когда группы эджраннеров скидывались на покупку одной карты, которую они ломали, чтобы вызвать Trauma Team в надежде, что медики TT хотя бы подлатают остальных членов команды.

Война изменила и корпоративный облик TT: в прошлом их четкая сине-желтая форма была отличительным знаком их компетентности и возможностей. Но бесконечные уличные бои и доступность военной техники заставили Trauma Team вооружиться почти так же сильно, как худший отряд психопатов. Форма по-прежнему синяя, но новая форма — это боевые шлемы военного образца, тяжелая броня, системы поддержки силовой брони (желтого цвета) и автономные боевые аптечки. В сочетании с нехваткой квалифицированных медтехов это придало Trauma Team новое лицо: измотанное, перегруженное работой, злобное и нетерпеливое.

▶ Лица: Кэрри Лашанан и Боб Джонс ◀



Trauma Team необычна тем, что у нее два Лица, каждое из которых представляет разные сферы деятельности компании. Хотя и Лашанан, и Джонс — высококлассные врачи/медтехники, Лашанан специализируется на повседневных операциях компании и ее франшиз, а Джонс — на кадровой и материальной стороне уравнения. Оба за долгие годы брака (каждый сохранил свою оригинальную фамилию, так как они поженились, когда оба работали вместе на заре компании) стали зеркальным отражением друг друга: усталые, сытые, беспринципные медики, которые ставят своих пациентов на первое место. Поскольку существующие правила корпораций требуют, чтобы они представляли "Лицо", они мирятся с формальностями, но чтобы затащить их на любое корпоративное слушание или мероприятие, требуется серьезный акт убеждения.

Зиккурат

Основа современной инфраструктуры связи и передачи данных

Штаб-квартира: Найт-Сити

Региональные офисы: Большинство городов Северной Америки

Генеральный директор: ЮР (произносится как You Are)

Сотрудники: 115,000

▶ Бэкграунд ◀

Зиккурат, казалось бы, появился из ниоткуда в 2030 году в Найт-Сити с планом преобразования старой оптоволоконной сети Дата Термов в новую, восстановления дешевой и надежной связи по всему метрополису. Благодаря гранту от корпорации Найта и поддержке со стороны раздробленного городского совета, совершенно новая сеть СитиНет была запущена и функционировала в течение нескольких месяцев. Зиггурат еще сильнее повысил удобство использования, наложив на СитиНет первый Дата Пул — открытый протокол для отображения и обмена данными, который мог использовать каждый.

Зиккурат быстро распространился из Найт-Сити в другие метрополисы Северной Америки, повторяя этот процесс. К 2040 году большинство городов в Новых Соединенных Штатах, Тихоокеанской Конфедерации, Канаде и Свободных Штатах имели сети СитиНет и Дата Пулы, созданные благодаря компании. Зиккурат также помог восстановить связь между мегаполисами, обеспечив простую и недорогую связь между городами с помощью ежечасно передачи пакетов данных через лоскуты собранных в схему-одеяло из старых телефонных линий, оптики, радиоволнах и даже курьеров кочевников. Эта междугородняя связь работает только через текстовые, голосовые и видео- сообщения. Для прямого аудио- и визуального контакта по-прежнему требуется контракт с более дорогой сетью Всемирной Сетью Спутниковой Связи (ВССС).

Почти сразу после того, как Пул Данных Найт-Сити был запущен, Зиккурат опубликовал первый набор приложений для его использования. Это позволило им не только взимать плату с правительства за создание и обслуживание СитиНет и Пулов Данных, но и монетизировать их использование путем сбора и продажи данных, продажи рекламных размещений и предоставления пользователям обновлений в приложении.

Среди наиболее популярных приложений Зиккурат — псевдо-ИИ-помошник Сразу Спроси Сашу (Ask Alex Anything), чат-приложение БейблЧат, электронная почтовая служба ЗПост и Зиккурат Эдитинг Сьют для создания текстов, аудио, видео и приложений. Несмотря на наличие незначительных конкурентов, большинство контента на североамериканских пулах данных создается с помощью приложений Зиккурат Апс и потребляется через Гарден, единую платформу компании для обмена контентом.

Любой пользователь Гарден может бесплатно создать свой собственный Гарден-Патч — место на Дата Пул, специально созданное для обмена текстовыми, аудио-, виртуальными и брейнданс творениями. Патчи могут быть настроены с использованием ограниченного разнообразия бесплатных приложений или более функциональных и, соответственно, более дорогих шаблонов. После завершения настройки пользователи могут наполнить свой Патч текстом, неподвижными изображениями, аудио и видео, виртуальными и брейнданс творениями, которые другие пользователи могут просматривать и комментировать. Зиккурат запускает таргетированную рекламу до, после и во время размещения контента в Гарден, отчисляя создателям десять процентов от доходов.

Большинство современных поп-звезд в Красное Время начали свою карьеру в Гарден, а большинство корпоратов и компаний, независимо от их величины, поддерживают свой собственный Патч, чтобы охватить как можно более широкую аудиторию своими развлечениями, рекламой и продукцией.

В 2043 году Зиккурат открыл офисы в Лондоне и Мельбурне с целью проникновения на европейский и австралийский рынки, но встретил жесткое, а зачастую и вооруженное сопротивление местных конкурентов.

▶ Лицо: ЮР ◀

Основатель и идейный вдохновитель Зиккурат, ЮР (произносится как You Are),олицетворяет собой дух современной корпорации. О нём мало что известно до того, как он появился на сцене в 2030 году с амбициозным планом по восстановлению коммуникаций в эпоху Красного Времени. Чрезвычайно харизматичный, амбициозный и с полный энтузиазма ЮР объединил обычно разобщённый Совет Найт-Сити достаточно надолго, чтобы построить одну из первых городских сетей СитиНет и ДатаПулов в мире.

ЮР регулярно публикует свои мысли и идеи в виде видеожурналов на своем Патче в Гарден и постоянно стремится переосмыслить себя. За последние два с половиной десятилетия он следовал нескольким диетам и пропагандировал широкий спектр жизненных философий. ЮР также исследовал множество духовных направлений, включая короткое, но противоречивое пребывание в качестве члена небольшой, но мощной религии, поклоняющейся давно умершему рокербою, известной как Церковь Элвиса.

Одна вещь, которая остается неизменной, независимо от того, какие тенденции преследует ЮР, — это его энтузиазм по поводу бодискульптинга. С 2030 года ЮР претерпел как минимум три трансформации: от типичного технаря до образа, вдохновленного молодым Элвисом, и до его нынешнего элегантного вида. Совсем недавно он начал добавлять экзотические элементы. Вместо того чтобы полностью перестраиваться, ЮР меняет внешность постепенно, подправляя цвет глаз или форму губ, пока не приходит к совершенно другой форме. Для фанатов ЮР стало чем-то вроде игры — сравнить текущую внешность директора в его последнем видеожурнале с последней фотографией, чтобы узнать, что именно было изменено.

Слухи о ЮР ходят самые разные, но лишь немногие из них могут быть подтверждены. Несмотря на регулярные записи и выпуск видеожурналов, он редко рассказывает о своей личной жизни широкой публике. Те, кто имеет привычку просматривать видеодневники ЮР, заметили один возможный кусочек личной информации: ЮР регулярно упоминает печально известного Рэйча Бартмосса, и это указывает на то, что основатель Зиккурат либо имеет, либо считает, что имеет личную связь с ренегатом-нетраннером. Однако, учитывая объем дезинформации вокруг Бартмосса, эта зацепка дает мало информации о жизни ЮР до Красного Времени.

Техническое Производство Жирафа

Производитель беспилотников, автономной робототехники и строительных механизмов

Штаб-квартира: Владивосток, Россия

Региональные офисы: Лондон, Париж, Тель-Авив, Мумбаи, Сингапур, Найт-Сити

Ген. Директор: Артём Соколов

Сотрудники: 225,000

▶ Бэкграунд ◀

После 4-й корпоративной войны Нео-Советский Союз был ослаблен устаревшими технологиями и нестабильной экономикой, почти полностью основанной на ископаемом топливе. Основная экономическая сила страны, СовОйл, сорвала куш в последней корпоративной войне, но все с болью осознавали, что рано или поздно нефть закончится или CHOOH2 окончательно сделает ископаемое топливо устаревшим, и Нео-Советская экономика рухнет. В то время как многие другие страны использовали технологии для восстановления и укрепления своей экономики, возможности России конкурировать на международном рынке технологий были все еще крайне ограничены. Немногочисленный российский технический экспорт оставался на мизерном уровне и, в основном, признавался остальным миром как низкокачественный мусор.

Все изменилось в 2039 году, когда уличный техник из Москвы выпустил на рынок GRAF3. Этот новый строительный робот вышел на рынок по разумной цене и показал себя долговечным и легко ремонтируемым. Но самое главное, GRAF3 идеально подходил для уборки оставшихся после войны разрушений. Он был достаточно дешев, чтобы местные органы власти могли закупать его в оптовых масштабах, а небольшие поселения могли купить одного робота и быть уверенными, что он прослужит им долгие годы. В хаотичной послевоенной атмосфере было не так много людей, которые задавались вопросом, как была основана Жирафа и как она распространила свое влияние на всю Россию так быстро после разработки своего первого проекта. Официально Жирафа была основана ее генеральным директором Артемом Соколовым с несколькими его друзьями из эджраннеров и большими сбережениями, полученными от наемничества во времена войны, но ходят слухи, что стремительный взлет Жирафы можно объяснить деятельностью преступного синдиката "Братва" и союзных ему групп русских кочевников.

Выйдя на рынок с жирафоподобным GRAF3, корпорация подняла российские технологии на новую высоту, выпустив несколько линий беспилотников и роботов, созданных для выполнения различных задач. Помимо линейки GRAF, самой заметной и повсеместно распространенной разработкой Жирафа является линейка Саванна — боевые дроны воздушного и наземного базирования для использования службами безопасности и правоохранительными органами. К 2045 году многие правительства и корпорации по всему миру будут использовать дроны Саванный Орёл и Саванная Пантера для обеспечения безопасности и правопорядка.

▶ Лицо: Артём Соколов ◀

Основатель и генеральный директор Жирафа — бывший егерь Артем Соколов. Жирафа упоминает, что Артем — человек, создавший себя сам, выросший в грязной аркологии в самом сердце Нео-Советского Союза, и его миссия заключается в распространении доступных технологий среди масс и продвижении технологического развития вперед, несмотря ни на что. Они менее откровенно рассказывают о его истории на улице, сосредотачиваясь на самых смелых подвигах и опуская время, проведенное им в качестве солдата корпорации, защищавшего СовОил в Африке, и историю его дезертирства.

Артём - непостоянная, харизматичная личность, придерживающаяся непринуждённого, простого стиля уличной одежды, подчёркнутого экстравагантными, сделанными на заказ киберимплантами, стоимостью аренды услуг эджранеров до 2077 года. Конкурирующие компании часто называют Артёма отталкивающим и непрофессиональным из-за его непринужденного подхода к бизнесу и эксцентричной жизни. В офисе Артём известен тем, что редко воспринимает что-либо слишком серьёзно. Рекламы, одобренные Артёмом, непринуждённы и честны, часто затеняют методы других корпораций. Когда Артём сталкивается с оппозицией, он зарабатывает репутацию человека, унижающего соперников шантажом и шутливо подделанными фотографиями. И, конечно, последующее исчезновение любого особо упорного оппозиционера никогда не связывалось с Жирафой или Артёмом. В личной жизни Артём вращается в эксцентричных кругах, устраивая вечеринки в небоскрёбах с участием селеб и известных членов "Братвы", спонсируя странных и зачастую радикальных художников и музыкантов.

Однако, несмотря на его странный и пышный образ жизни, поклонники Жирафы всегда отмечают многочисленные интервью, которые Артем даёт о проектах развития Жирафы и будущем робототехники. В этих интервью легко увидеть отблеск вдохновения в позолоченной кибероптике Артёма, даже если время от времени бывает трудно уследить за техническим жаргоном, которым он перебрасывается в своём почти однотонном стиле. Даже недоброжелателям Артёма трудно утверждать, что этот человек не является целеустремлённым техником с пониманием сложной робототехники и технологий.

Итак, добро пожаловать в Красное Время, чумба. Оно опаснее, чем некогда гламурный и гипер-заряженный Потерянный век Киберпанка 2020х. Количество трупов больше, а ставки еще выше. Но это ведь вас не остановит? Я так не думаю.

— ТРЕЙС САНТЬЯГО

BY HÉLIO FRAZÃO

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В НАЙТ-СИТИ

ГОРОД МЕЧТЫ

"Найт-Сити — мой дом. Возможно, это самая большая адская дыра по эту сторону Сьерра-Невады, но здесь есть искра, которую я не нашел больше нигде. А люди? Хуюди, люди — это что-то. Не знаю точно что, но это что-то. Это словно жить в ураган. Ты плывешь по течению и смотришь, куда тебя занесет ураган. Только постарайся, чтобы тебя не разорвало по дороге".

Грин Тхамб

Немного истории Найт-Сити

Сегодня Найт-Сити оправляется от разрушений последних бурных десятилетий. Но никогда не следует забывать, что, как и большая часть Америки, Найт-Сити по-прежнему является вооруженным обществом под влиянием ужасающей бедности, насилия и неравенства. На переполненных улицах города нередко можно увидеть столько же оружия, сколько портфелей. И хотя худшие дни хаоса, возможно, уже позади, опасность все еще остается — власть в обществе рушилась раньше и может рухнуть вновь. История может повториться, и всегда за углом есть еще одна банда, которая ждет своего шанса взайти на пьедестал, чего бы это ни стоило. Это был горький урок, который Америка усвоила в конце 20-го века.

После краха многие мегакорпорации начали стремиться к созданию собственных городских территорий: контролируемых городов, свободных от преступности, бедности и долгов. Городские власти управлялись бы корпорациями, позволяя оптимальное зонирование и отсутствие ассоциальных противо-корпорационных элементов, мешающих росту предприятий. Но правильное сочетание деловой хватки и мастерства градостроителей было лишь отдаленной надеждой, пока на сцене не появился Ричард Найт.

BY MAREK MADEJ

Человек с Мечтой

Ричард Найт родился в Пасадене, штат Калифорния, и был вторым из пяти детей. Его родители были исследователями в Калтехе, специализирующимися на материаловедении. В довольно раннем возрасте Найт проявил способности к инженерному делу, но когда совместное предприятие с его соседом по комнате в колледже (известным бизнес-магнатом Ромни Зукарианом) провалилось, рассерженный Найт сменил специализацию с инженерного дела на финансовое инвестирование. Вооружившись новыми знаниями о тонкостях бизнеса, Найт вскоре отобрал свою компанию у старого конкурента.

Используя свои знания в области инженерии и инвестиций, Найт вскоре основал компанию Халси, Феррис и Найт, специализирующуюся на использовании передовых строительных технологий для возведения огромных мегапроектов, например, офисные комплексы, аэропорты и даже небольшие города. В годы, предшествовавшие Коллапсу, ХФН добилась огромного успеха, что привело к строительству множества крупных модельных поселений по всему миру.

Найт и Призрак коллапса

Обеспокоенный насилием и беспорядками, вызванными надвигающимся Коллапсом, Найт решил, что он обладает уникальными возможностями для решения этой проблемы. Основав побочную компанию (Найт Индастриз) для защиты своих партнеров, Найт начал планировать новый город — место, которое будет контролируемым и защищенным от разрушений, разрывающих мир на части. Его новый город будет идеально спланирован, самодостаточен и способен удержать даже самых решительных мародеров. Он мог похвастаться архитектурой кварталов, призванных сохранить атмосферу различных национальностей и культур, а также суперсовременным корпоративным центром, который стал бы сияющим маяком просвещенного капитализма. Это был амбициозный, далеко идущий и дальновидный подход.

Единственная проблема заключалась в том, где его разместить. Найту требовалось много земли для строительства нового города, а также доступ к океанским портам и современным автомагистралям для доставки огромного количества материалов, необходимых для строительства. Он послал разведчиков прочесать Восточное и Западное побережья осажденных Соединенных Штатов, но в конце концов его внимание привлекла небольшая

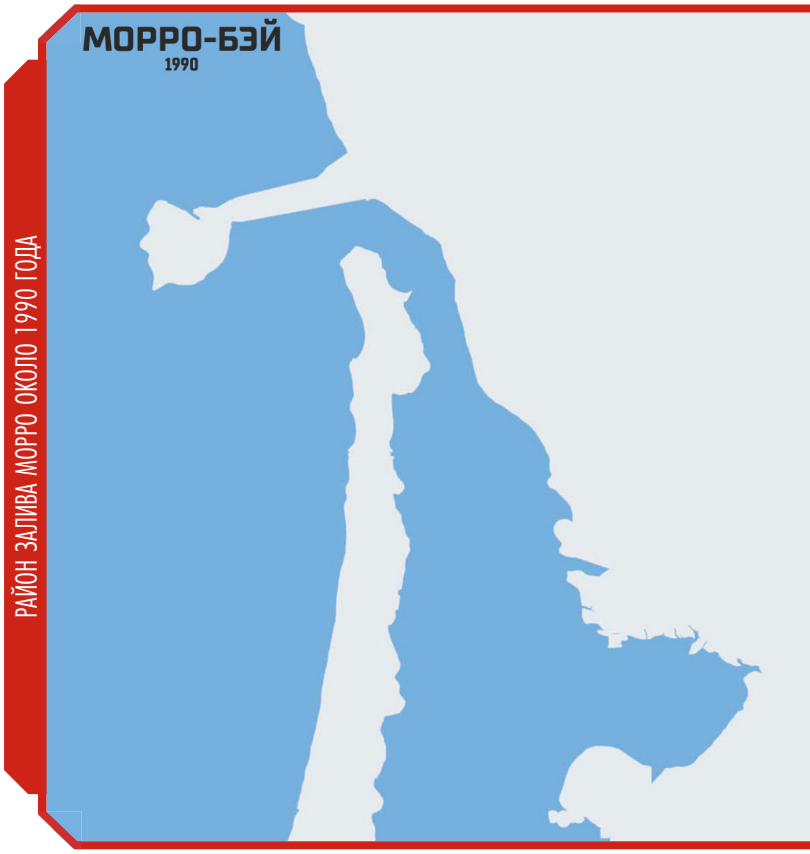
статья в газете Хроники Сан Франциско: в ней описывались ужасы Геноцида, произошедших в городке на побережье Центральной Калифорнии.

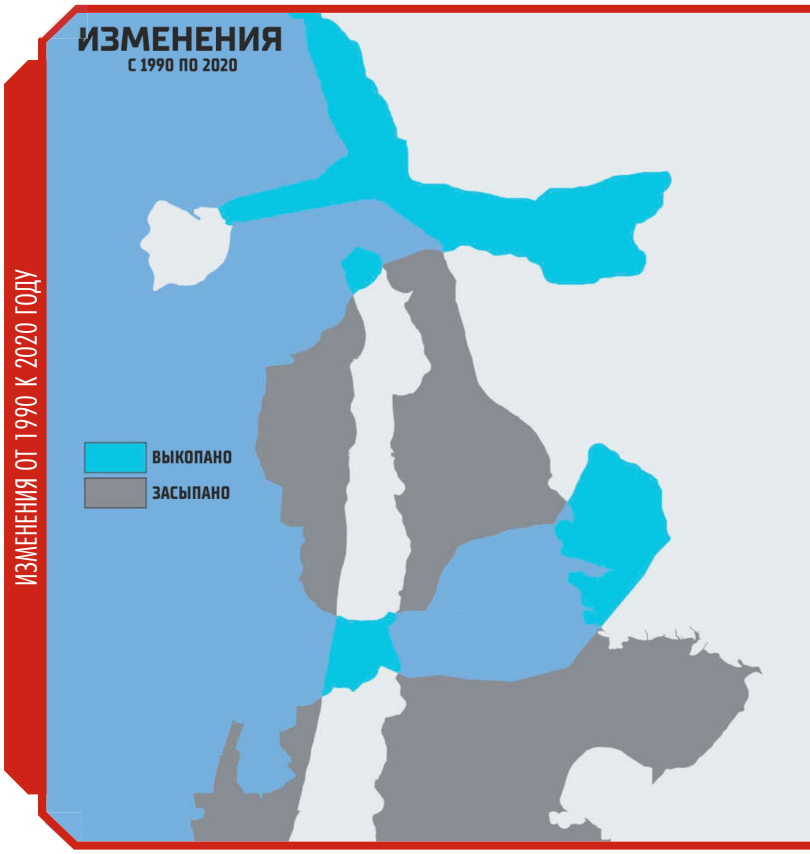
Резня в Заливе Морро Бэй

На протяжении последних десятилетий 20-го века Морро-Бэй и Сан-Луис-Обиспо страдали от террора Ангелов Ада и других местных форм ГоБанд (ГоБанды — это банда байкеров, обвешанных киберимплантами), в основном потому, что на окраинах Калифорнийского побережья очень мало правоохранительных органов, а также, что в этом районе проходили две основные автомагистрали (Хайвей 1 и Ю.С. 101). Во время коллапса правоохранительные органы Сан-Луиса и бустер-банды, наследники Ангелов Ада, начали войну за территорию, которая перекинулась и на Морро-Бей. Бустеры захватили город в ходе пятидневной бойни, финалом которой стало убийство, увечия и бегство из города 10 000 жителей (в нем проживало всего около 4 000 семей). Местность превратилась в город-призрак, в который никто не хотел возвращаться, известный всем как место ужасной резни в заливе Морро-Бей.

Партнёрство Коронадо Сити

Опираясь на его мрачную историю, авантюрный застройщик Ричард Найт смог купить остатки города-призрака Морро-Бей за копейки. Ему помог Петрохем, который захватил заброшенную электростанцию Динерджи и уже планировал создать морской порт и нефтяной терминал. При финансовой поддержке Мерил, Асукага и Финч (которые хотели сделать новый город финансовым центром) Найт и Петрохем наняли Арасаку, чтобы зачистить банды бустеров и сделать место снова безопасным. Дальнейшие средства поступали от внешних (и немного теневых) инвесторов, привлеченных в проект обещанием выгодных строительных контрактов и возможных источников нелегального дохода. Чтобы избежать клейма резни в Морро-Бей, Товарищество переименовало район в бухту Дель-Коронадо, где был основан их новый город Коронадо. Однако, благодаря довольно крупной личности своего основателя, город Коронадо вскоре стал известен местным жителям как Город Найта.





Восстановление Морро Бэй

Коронадо требовалось больше места, чем было в изначальной геологии залива, поэтому Найт выкопал окружающие холмы и сбросил их в океан в качестве наполнителя (так же, как это сделал Сан-Франциско много лет назад для Всемирной выставки 1939 года). Он изменил форму залива так, что ранее узкая песчаная коса на западе расширилась до 10 миль. Он также углубил гавань, сделав ее способной принимать большие суда, необходимые для строительства города, грязь со дна также использовалась в качестве наполнителя для западной окраины.

Город Кварталов

Коронадо действительно отразил эклектичное видение своего создателя. Вместо огромных джунглей из стали и стекла, городской план Найта разбил новый город на ряд кварталов, каждый из которых имел свой архитектурный стиль и тематику, подобно различным "землям" оригинального парка Диснейленд (например, Frontierland, Tomorrowland, Adventureland, New Orleans Square и Fantasyland).

Искусственный район восточного побережья (**Верхний Истсайд** и **Маленькая Италия**) включает в себя элементы Бостона, Нью-Йорка и Филадельфии, а **Студио-Сити** и **Чартер-Хилл** отражают западный стиль Сиэтла и Сан-Франциско. **Лейк-Парк**, **Вестхилл-Гарденс** и **Университетский район** были отведены в первую очередь под комфортные городские жилые зоны, от искусственных браунстоунов до псевдовикторианских пряничных домов, перемежающиеся множеством небольших магазинов, ресторанов и предприятий в нескольких минутах ходьбы. **Нью Харбор** и **Вест Марина** были определены как место строительства торгового центра мирового класса, эквивалентного популярной Галерея в Сан-Франциско, с открытой пристанью для яхт, круизных лайнеров и других прогулочных судов (основной промышленный порт будет создан к северу от города в **Норт-Оук**). Даже азиатские районы (**Маленький Китай** и **Джапантаун**) были совершенно разными, отражая индивидуальные культурные стили каждого района, а также россыпь других мест Юго-Восточной Азии в районе **Истпарк**, прилегающем к Джапантауну. Кроме того, Найт отдал дань уважения ушедшей и оплакиваемой маленькой деревушке Морро-Бэй, воссоздав большую часть оригинальной планировки района в виде небольшого городка под открытым небом, напоминающего приморскую деревню под названием **Старый Даунтаун**.

Сити-центр и **Корпоративный центр** были, конечно же, сверкающими зонами небоскрёбов и парков. Именно здесь Найт продемонстрировал свои личные архитектурные способности в проектах многочисленных "звездоскрёбов", которые были самым заметным признаком благосостояния Коронадо Сити. Видение Найта было действительно обширным и поистине провидческим. Единственная загвоздка возникла, когда он начал его строить.

Появление Мафий

Хотя Петрохем и MA&Ф были основными спонсорами Партнерства Коронадо, у них был один недостаток: они не были строительными компаниями. Для такого сложного проекта, как Коронадо Сити, Партнерству требовался кто-то, кто мог бы предоставить строительную технику и рабочую силу для рытья ям и установки стальных конструкций.

И Найт обратился к мафиям.

Падение Найт-Сити

Семьи Западного побережья (мафия, якудза и т.д. и т.п.) десятилетиями удерживали контроль над тяжелым строительством на левом берегу. Они контролировали строительные профсоюзы, транспортные профсоюзы и большинство правительственных учреждений, отвечающих за выдачу лицензий на строительство, воздействие на окружающую среду и другие строительные нужды. Вложив немалую сумму в Партнерство (через ряд подставных корпораций), мафиози надеялись не только получить ошеломляющую прибыль от распилов строительных работ, но и иметь преимущество в будущих казино, проституции и наркотиках в новом городе.

Но дальновидный план Найта требовал использования его собственных передовых строительных технологий и материалов, исключая ряд устоявшихся профсоюзов и строительных фирм, контролируемых его партнерами по организованной преступности. Это их не обрадовало, а дальнейшие упорство Найта на том, что его новый город будет безопасным и свободным от преступности, разозлило их еще больше. В течение первых четырех лет строительства Найту ежедневно угрожали убийством.

Будучи гордым и самодостаточным человеком, он обычно игнорировал это. Когда угрозы перерастали в саботаж и запугивание, он вызывал своих союзников из корпорации, которые расправлялись с угрозами

безжалостно, но аккуратно. Наконец, удача Найта закончилась. 20 сентября 1998 года его застрелили в своем пентхаусе на вершине недавно построенной башни Парквью. Убийцу Найта так и не нашли. В память о нем новый городской совет официально переименовал Коронадо в Найт-Сити.

Правление Мафий

Через четыре года после начала строительства могущественные боссы семей убили Найта и завладели проектом "Коронадо-Сити".

К 2005 году мафия стала царями горы. Корпорации создали свои опорные пункты в отдалённом "Бивервиле" и в возвышенных крепостях на Корпорэйт Плаза. Они практически не интересовались управлением городом, а гражданские лидеры были неспособны руководить без покровительства корпораций, которые дергали за ниточки и обеспечивали силу.

Организованная преступность, может быть, и хорошо организованна для совершения преступлений, но она не так хороша в управлении городом. В течение года после открытия города городское правительство Коронадо было заменено коррумпированными марионетками, выбранными мафией, и даже Петрохем и MA&Ф оказались оттеснены в сторону в спешке наделать быстрых незаконных евробаксов.

Продавая контракты своим приближенным, организуя рэкет, наркотики, вымогательство и притягивая в район отбросов времён Коллапса, мафии удалось превратить относительно чистый, современный город в зону боевых действий. Преступность, наркотики, проституция, беспорядочное насилие и кибернетический терроризм вскоре стали верховенством закона. К 2009 году название Найт-Сити приобрело новый мрачный и смертоносный смысл.

Эти годы стали "темными веками" Найт-Сити: за четыре года здесь было совершено больше убийств, чем в большинстве городов за десять лет. Мафия правила городом железным кулаком, убивая всех на своем пути. В этот период активность банд была на самом высоком уровне, дебютировали такие известные банды, как "Блад Рейзорс" и "Скотобойня".

Найт-Сити вскоре превратился в подобие ада на земле: зону боевых действий, где вероятность того, что вашу машину взорвут, была не меньше, чем вероятность того, что у вас украдут магнитолу. Количество нераскрытых убийств, зарегистрированных полицией, исчислялось тысячами.

Мегакорпорации Захватывают Власть

После четырех лет уличных войн в 2009 году корпорации решили, что с них хватит. С 2009 по 2011 год, в период конфликта, называемого **Войной мафий**, корпорации сражались с преступным миром за контроль над Найт-Сити. Следует понимать, что корпорации вступили в войну не из-за таких низменных проблем, как люди или элементарная человеческая порядочность. Это был бизнес. Как и у конкурирующей корпорации, у мафии были свои цели, и они не вписывались в планы корпорации. Если мафия не хотела играть по правилам, Корпы могли расправиться с ними теми же инструментами. Под руководством обученных Арасакой военизированных отрядов на штурмовых мотоциклах, парящих танках и боевых аэродинах AV, на плохо подготовленные кадры мафии обрушилась волна взрывов, убийств и открытых уличных боев.

Когда дым рассеялся, корпорации полностью уничтожили власть мафии в Ночном городе. С тех пор, когда мафия пересекалась с одной из корпораций, она делала это по правилам большого бизнеса. По окончании войны мафии Корпорации поставили у власти марионеточного мэра и начали очистку города. Городской совет, столкнувшись с возвращением хаоса в Найт-Сити, выдал картбланш силам Корпораций, предоставив полную вольность в черте города. Корпоративный и Сити- центры были очищены и восстановлены в первозданном виде. Другие районы тоже отбивались (с переменным успехом) и снова становились пригодными для жизни. На приемлемом уровне.

Драконовская политика Корпов способствовала возникновению в городе хронической проблемы бездомных. Если у вас не было достаточно денег, чтобы заплатить за отремонтированную версию жилья, в котором вы жили, вас выгоняли силой. В итоге сотни людей оказались на улице, поскольку доступное жилье было модернизировано и использовалось для размещения войск, необходимых корпорациям для поддержания порядка. В последующие годы ситуация смягчилась, поскольку для поддержания безопасности на улицах требовалось все меньше сотрудников правоохранительных органов и военизированных групп.

К 2013 году большинство эксцессов города было подавлено под безжалостной пятой мегакорпораций. Основные службы, такие как полиция, пожарная охрана и коммунальщики, были восстановлены, и если хозяева корпорации и были деспотичными, то, по крайней мере, для обычного панка с улицы это было лучше, чем уворачиваться от выстрелов по дороге к вендинговому аппарату.

ДАТА

Мафия здесь используется как общий термин. В Найт-Сити действует целый ряд различных преступных организаций, включая мафию, Триаду, Якудзу и Братву.

Зачем этот урок истории?

Зачем мы рассказываем вам о том, как выглядел Найт-Сити более двух десятилетий назад? Все просто: Города похожи на слоеные пироги. Разные эпохи строительства часто строятся прямо поверх предыдущей (например, в легендарном городе Троя так много уровней, что археологи присвоили отдельным эпохам собственные номера. Знаете ли вы, что в Сиэтле есть целые подземные районы). Но, как и в легендарной Трое, в подземных частях города могут храниться всевозможные интересные и ныне утраченные сокровища - оружие, деньги, данные и т.д. Так что рассматривайте этот раздел как начало археологической карты сокровищ, которая может принести вашим игрокам очень крутые вещи, если они захотят покопаться.

НАЙТ-СИТИ В 2020Х

Золотая Эра

К 2020 году Найт-Сити был быстро развивающимся городом, все еще изобилующим насилием и уличной преступностью, но с сильным ростом экономики и корпоративного сектора. Это была квинтэссенция города будущего в киберпанковском стиле — мрачный, опасный, но обладающий блеском и стильной прохладой, что делало его уникальным. Как сказал в то время Бес Изис, телеведущий новостей Net 54 и один из самых известных общественных деятелей Ночного города:

Никто не уезжает из Найт-Сити. Разве что в мешке для трупов.

Зоны "Диснейленда"

В соответствии с замыслом Ричарда Найта, город Коронадо был разделен на районы, каждый из которых имел свой архитектурный стиль и тематику, подобно оригинальному парку Диснейленд. Найт надеялся, что в каждом районе будет жить яркая мультикультурная публика. Но после его безвременной смерти город Найта распался на мешанину из конкурирующих районов, разрушаемых бандами, а затем контролируемых властными мегакорпорациями.

▶ Маленькая Азия ◀

Джапантаун: захватывающий японский культурный центр и связь с Тихоокеанским регионом.

Маленький китай: китайский квартал в старом стиле с множеством прекрасных ресторанов и магазинов диковинок.

▶ Маленькая Европа ◀

Маленькая Италия: традиционный итальянский район и оплот старой колоритной мафии Найт-Сити.

Северный район: стареющий промышленный район, спроектированный так, чтобы напоминать старый Нью-Йорк, с множеством интересных жителей.

Аппер Марина: сочетание архитектурных элементов, напоминающее район Северного пляжа и Марины в Сан-Франциско.

Ист Марина: старый промышленный район и район пирсов, частично реконструированный. Здесь находится паромный терминал и Марина Яхт Клуб.

▶ Коттеджный район ◀

Старый Даунтаун: центр старого города Морро-Бэй, живописная мешанина из старых трущоб и не менее красочных бустеров.

Вест Хилл: элегантная, замкнутая община, состоящая из богатых и влиятельных людей.

▶ Сити и Корпоративный Районы ◀

Корпоративный центр: сосредоточение реальной власти в Найт-Сити. Здесь находятся возвышающиеся цитадели настоящих правителей города.

Сити центр: городской правительственный узел, сосредоточие корпораций и торговцев властью. Посмотрите, как работают ваши налоги.

Банковский блок: бьющееся финансовое сердце города и источник корпоративной наличности.

Медицинский центр: самая большая концентрация медицинских предприятий в городе. Также здесь располагается Trauma Team и другие мастера скальпеля.

▶ Район Ночной Жизни ◀

Район Нью Харбор: Дом Малплекс, многоуровневой торговой площади с мини-аркологией, и его сосед, стадион МакКартни, дом выигравшего Супербоул клуба Калифорния Ренджерс.

Верхний Истсайд: коммерческая деловая зона с бандитскими разборками и горячими клубами.

Студио-Сити: дом для старинной киностудии "Колониал".

Чартер Хилл: насладитесь азартными играми в роскошном казино отеля Хациенда.

▶ Университетский Район ◀

Университет Найт-Сити: академическая крепость и бастион высшего образования, поддерживающий живую контркультуру.

Лейк Парк: биоинженерные растения и животные — это лишь две достопримечательности этого просторного центрального парка.

Пригородные Районы

По мере развития, было шесть пригородов, окружающих столичный Найт-Сити: Южный Найт-Сити (промышленный портовый район), Пацифика (пляжный город на побережье), Ранчо Коронадо (настоящий Бивервиль), Хейвуд (пригород с легкой промышленностью и жилыми домами), Норт Оак (город-побратим Найт-Сити и плацдарм военной базы Северной Калифорнии) и Вестбрук (страна богатых и могущественных). Все эти пригороды находились в двадцати минутах езды (на маглеве) от центра Найт-Сити.

▶ Парк Развлечений Пасифика ◀

Пасифика была местом Морского Парка Развлечений — жилого района высшего класса, расположенного между утесами Тихого океана и Ранчо Коронадо. Охраняемая по контракту компанией Милитех, Пасифика была довольно безопасным местом до войны. Недавно отремонтированный Морской Парк Развлечений пользовался большим успехом у туристов, приезжавших из Сан-Франциско, и приводил в него изрядное количество посителей с юга. На утесах Пасифики располагались дорогие кондоминиумы комплекса Коаствью, откуда открывался вид на открытое море, а для некоторых и на яркие огни Морского Парка Развлечений внизу. Пасифика была местом, где можно было отдохнуть и расслабиться после тяжелого дня сражений и избиений в Сити.

▶ Военный пригород Норт Оак ◀

В Норт Оуке, где располагалась Северо-Калифорнийская военная база, возвышающиеся строения и корабельные надстройки были обычным видом, наблюдаемым через залив с Ист Марины. В 2020-х годах, когда войны Свободного государства еще были в умах людей, Норт Оук был военным городом, и большинство его магазинов обслуживали военнослужащих или их семьи, а большинство населения было так или иначе связано с военно-промышленным комплексом. Огромная Северо-Калифорнийская военная база была основана как часть сделки, которая позволила Калифорнии сохранить свою независимость от США в качестве Свободного штата. Правительство штата не возражало, так как база была сдерживающим фактором, не позволяющим отбросам из дорожных банд приходить с севера и совершать набеги за водой. Жизнь на широких, затененных дубами улицах Норт Оука была вполне комфортной. Хорошие дома, бунгало пастельных тонов с одинаковыми пронумерованными бордюрами. Отличные школы. А госпиталь, театр, офицерский и солдатский клубы и торговый центр Бейз Ексчендж обеспечивали практически все, что вы могли пожелать. Если вам нравилась военная форма, это место было для вас.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В НАЙТ-СИТИ

▶ Ранчо Коронадо, Бивервиль ◀

Полноценный Бивервиль, со всем тем, что подразумевает это название. К югу от Найт-Сити по шоссе 126, Ранчо Коронадо простирался на многие мили, состоя почти полностью из жилых домов, перемежающихся с небольшими модными мини-моллами. Ранчо Коронадо в основном представляло собой огромные безликие кварталы, заполненные сотрудниками компаний Арасака, Петрохем, Биотехника, BHC и EBM. Все они аккуратно размещались в рядах одинаковых небольших домов с тремя спальнями, которые тянулись к горизонту.

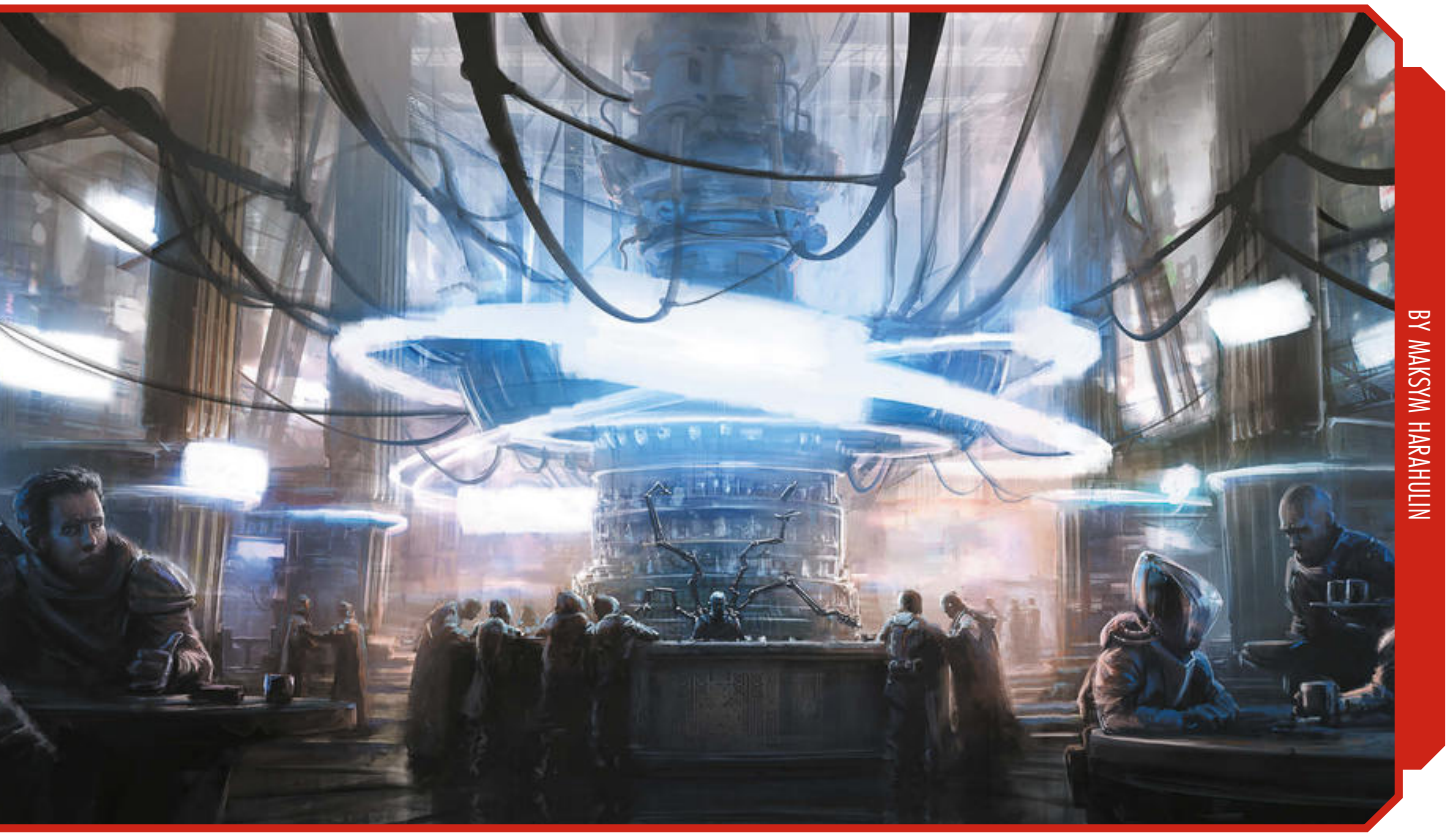
Ранчо Коронадо было таким местом, от одной мысли о котором большинство эджраннеров покрывались холодным потом.

▶ Промышленная зона Хейвуд ◀

Легкая промышленная зона, расположенная на востоке залива Дель Коронадо между Ранчо Коронадо и Норт Оуком, в Хейвуде было много всего: немного жилья, немного розничных магазинов, несколько баров и известный корпоративный район Эппл Вэлли, обычный Бивервиль в Южном Хейвуде, где доминировала Биотехника. Но большая часть холмов Хейвуда была усеяна большими, разросшимися заводами, промышленными комплексами, включая оружейный завод "Арасака Армс", несколько исследовательских станций Биотехники, две складские и исследовательские станции EBM и множество других объектов. Эти безвкусные, массовые промышленные парки усеивали холмы Хейвуда, некоторые под землей, некоторые над землей, некоторые небольшие, некоторые раскинулись на целые гектары. В какой-то момент их стало так много, что даже городской совет Хейвуда не знал ни их названий, ни того, чем они занимаются.

▶ Южный Найт-Сити ◀

Этот район был в основном портовым городом с высокой степенью индустриализации, где находились старый терминал нефтеперерабатывающего завода, порт контейнерных перевозок, муниципальная станция очистки сточных вод Найт-Сити и десятки миль дешевого, ветхого жилья, построенного на рубеже веков подрядчиками, контролируемыми мафией. В 2020-х годах Южный Найт-Сити был известен как особо опасное место. Если вас не подкараулила и не затащила в темный переулок одна из многочисленных банд, бродивших по Южному Найт-Сити, то с такой же вероятностью вас мог застрелить какой-нибудь самоуверенный местный житель, приняв вас за члена одной из вышеупомянутых банд. Поэтому лучше всего



BY MAKSYM HARAHULIN

было путешествовать здесь днем. Ночью зажигались фейерверки, и машины скорой помощи добирались сюда только на следующее утро. Крупнейшим работодателем в Южном Найт-Сити был грузовой и контейнерный порт Сан Морро Бэй. Главный терминал для погрузки и разгрузки контейнеровозов, прибывающих в центральную Калифорнию. Отсюда фрукты, овощи, переработанные продукты и промышленные товары непрерывным потоком шли из Северной и Южной Калифорнии, а импортные товары — обратно.

▶ Вестбрук ◀

Вэстбрук всегда был крепостью, построенной на холмах естественного происхождения, с которых открывался вид на Найт-Сити со стороны залива и Норт Оак сизу. Это была очень благородная и ухоженная крепость. Многие богачи Корпораций имели там дорогие дома, а их премиальная охрана следила за тем, чтобы ничто их не потревожило. Контракт с Арасакой гарантировал это. Все резиденции Вэстбрука также могли похвастаться специально закодированными, вживленными в кожу идентификационными чипами. На дороге в холмы было по меньшей мере три контрольно-пропускных пункта и несколько ракетных площадок класса "земля-воздух", чтобы убедиться, что все воздушные средства также имеют соответствующие коды допуска.

Почти все руководители крупнейших корпораций Найт-Сити жили в Уэстбруке, включая вице-президентов и руководителей компаний Арасака, ЕБМ и Петрохем, а также многие известные личности Найт-Сити. Жизнь в Вэстбрук была ограничена только одним: возможностью позволить себе это.

В целом, Вэстбрук был также известен как очень безопасное место, куда корпорации помещали своих сотрудников с высоким риском извлечения. В истории Вэстбрука была только одна попытка извлечения, в результате которой три AV-4 были уничтожены, а 24 солдата Милитеха погибли, это была первая и последняя попытка эвакуации в Вэстбруке за все 2010-е годы. Конечно, в то время некоторые знающие люди считали, что именно этот инцидент положил начало затянувшемуся конфликту между филиалами Арасаки и Милитеха в Найт-Сити.

Пустоши

За пределами границ Найт-Сити и прилегающих пригородов простиралось бескрайнее пространство сухих калифорнийских кустарников, изредка встречались заброшенные города или высохшие озерные русла. Эта местность, известная как Пустоши, была территорией, куда мало кто из жителей Найт-Сити охотно выбирался, за исключением выносливых кочевников, которые пересекали Пустоши на своих огромных и хорошо защищенных караванах.

О да. И дорожные бандиты. Разве мы забыли упомянуть о ГоБандах?

НАЙТ-СИТИ НАКОНЕЦ-ТО СЧАСТЛИВ?

В общем, к 2020 году Найт-Сити превратился в оживленный, успешный и опасный город. Правительству удавалось держать все под контролем, а когда оно не справлялось, можно было положиться на корпорации, чтобы снова закрутить гайки своей собственной маркой жестокости и непримиримой дикости. Сделки заключались, деньги ходили из рук в руки, некоторые люди погибали, но другим удавалось выжить. Найт-Сити не был утопией из футуристических мечтаний Ричарда Найта, но в целом город в 2020 году работал.

Затем началась 4-я корпоративная война.

Найт-Сити и 4-я (2022)

Полная история Ночного Города в 4-й Корпоративной войне к настоящему времени стала достоянием многих десятков книг, фильмов и даже нескольких брэйндансов (записанных от захваченных бойцов под жесточайшим давлением). Куда важнее уникальное положение Найт-Сити в хаотичном, нестабильном мире начала 2020-х годов.

Благодаря своему статусу Свободного государства, Найт-Сити был домом для подразделений обеих сторон 4-й Корпоративной войны. Война не была благосклонна к Найт-Сити. По всему городу постоянно шли бои в переулках и зданиях, особенно в Корпоративной зоне, где обе фракции располагали большими офисными комплексами. Еще до ядерного взрыва, уничтожившего центральную часть города, люди массово покидали его, делая все возможное, чтобы не попасть под прицел дронов, под танки или просто под пули корпоративных отрядов убийц. Большая часть города была разрушена, и люди лезли из кожи вон, чтобы добраться до более безопасных мест, таких как Хейвуд и Пасифика.

Затем обе стороны перешли границу, перегнули палку, и какой-то смышленый парень сбросил на них бомбу.

Бомба (2023)

Оглядываясь назад, можно сказать, что Найт-Сити просто не повезло, что он был Свободным городом на территории, не контролируемой более крупной державой. Ни один из участников боев не был настолько глуп, чтобы сбросить ядерную бомбу в место, о котором заботились остатки США или могущественный Евротеатр. На самом деле, вероятно, единственное, что удерживало президента Кресса от уничтожения всех опорных пунктов Арасаки на земле, то что Найт-Сити технически не был частью США.

Так что они просто сбросили бомбу.

Мощность бомбы, взорванной в башнях Арасаки, составляла ничтожно малую часть бомбы, сброшенной на Хиросиму. По сути, это была тактическая ядерная бомба размером чуть больше "карманной бомбы", она была разработана для того, чтобы полностью разрушить сервера баз данных Арасаки и сделать их непригодным для использования конкурирующей Мегакорпорацией. Похожая на "ранцевую" ядерную бомбу Дэви Крокетта 1950-х годов, с общей мощностью 0.1 килотонна, ядерная бомба была преждевременно взорвана на 120-м этаже (366 м) в бункере-квартире Кея Арасаки, где находилась лаборатория Душегуба.

Взрыв мгновенно уничтожил башни Арасаки, расколов их пополам и заставив рухнуть. Весь центр города в считанные секунды превратился в руины, многие из тех, кто находился в непосредственной близости, погибли мгновенно. А поскольку большая часть Найт-Сити была построена на насыпи высотой 5 метров, ядерная бомба в башнях Арасаки вызвала небольшое землетрясение, которое разжижило часть насыпь и затопило внутренние части города.

ДАТА

Трейс говорит о своем отце, "Кочевнике" Сантьяго, бывшем напарнике Бестии и лидере Альдекальдо.

Старик говорил, что если бы ~~ядерная бомба~~ была взорвана там, где планировалось, то сильно экранированный комплекс ~~поглотил~~ бы основной взрыв и спас бы остальную часть Сити. Я не знаю, правда ли это, но обязательно узнаю.

— ТРЕЙС САНТЬЯГО

Красное время

Технически, это был воздушный взрыв, так как детонация произошла на высоте примерно 366 м (для сравнения, высота взрыва Малыша составляла около 579 м). Хотя это уменьшило общую долговременную радиоацию, большая часть веществ проникла только в огромные башни небоскребов, окружавших место взрыва (позже они были снесены и захоронены в заливе). Большая площадь взрыва и тонны разорванного бетона и стали мгновенно превратились в твердые частицы, покрывшие всю Северную Калифорнию и море на многие мили вдаль, а также вызвали мощную огненную бурю, которая охватила тысячи акров за пределами города.

Это огромное облако пыли спиралью поднялось в небо и окрасило его в красный цвет почти на два года. Даже спустя несколько лет после взрыва взвешенные частицы привели к тому, что небо на рассвете и закате светилось ярким красным цветом, что вдохновило людей, живших в ту эпоху, назвать ее Красным Временем.

Режим Выживания

После Бомбы (2023-2025)

В течение 24 часов после взрыва Найт-Сити был практически непригоден для жизни. Многие люди не пострадали от первых радиоактивных осадков, так как были кибернитезированны или в их телах уже были установлены фильтры радиации. Однако огненный шторм уничтожил большую часть домов в Сити, вынудив людей перебраться либо в пригороды на другой стороне залива, либо в более отдаленные районы. Хуже того, Найт-Сити был построен в основном на слоённой насыпи: песка и земли, которые под воздействием взрыва разжижились и превратились в желе. Дрожащий грунт разорвал газовые магистрали, водопроводные трубы и электросети. Улицы превратились в искореженные куски асфальта, усеянные разбитыми машинами, а упавшие AV устелили фасады разбитых небоскребов. Найт-Сити превратился в руины — хотя и не таких страшные, как другие города, например, Рио и Гонконг.

Большинство районов вокруг Найт-Сити были заброшены во время Коллапса. Но теперь люди начали перебираться на восток любым доступным способом. Соседние районы обрели новое единство и цель, даже если это было неохотно и без особого доверия. Они еще не искали восстановления. Они пытались выжить.

В пустоши руин, банд, ренегатов, бойцов Корпораций и радиоактивных обломков, Найт-Сити перешёл в режим выживания.

А выживание — это то, что жители Найт-Сити умеют лучше всего.

Возвращение

После Бомбы (2030-2040)

Президент Кресс возложила вину за взрывы в Найт Сити на Арасаку, хотя вскоре ей удалось выяснить, что на самом деле оружие было доставлено штурмовой группой Милитеха. Большая ложь заключалась в том, что Арасака взорвала Корпоративный центр в результате атаки на башни с целью помешать Милитеху захватить офис Арасаки в Найт Сити. На самом деле тремоядерное устройство Арасаки было гораздо больше и оно зарыто в фундамент Башен именно для этих целей, но взрыв карманной ядерной бомбы Милитеха сделал этот план неработоспособным. Никто не знает, где на самом деле оказалась бомба Арасаки после падения Башен, а поскольку лишь немногие из высшего эшелона дзай-бацу (такие как Кей и его отец Сабуро) знали об этом запасном варианте, знание о разрушительном сюрпризе Арасаки перешло в сферу слухов.

Царство Конспирологов и Слухов

Мало кто знал что-либо о штурмовой группе, финансируемой Милитехом, или о ее составе. Ходили слухи, что Морган Блэкхэнд, действуя как скрытый правительственный агент, самостоятельно передал информацию о неудавшемся рейде президенту Элизабет Кресс. Это только слухи, поскольку после падения башен никто не видел Моргана Блэкхэнда живым или мертвым. В любом случае, Кресс использовала это (и возобновление работы комиссии генерала Ланди), чтобы получить рычаг давления на Милитех, доведя их до белой горячки и национализировав его активы как часть возрождающегося правительства США. Привлекая всю мощь своих военных и пропагандистских ресурсов, Кресс нарисовала мрачную картину Арасаки как злобной иностранной мегакорпорации, управляемой безумцем, который в погоне за личными амбициями беспричинно разрушил американский город. Разрешение на деятельность Арасаки в Соединенных Штатах было немедленно аннулировано, члены и правление компании объявлены террористами, а ее активы либо конфискованы, либо выведены в оффшор.

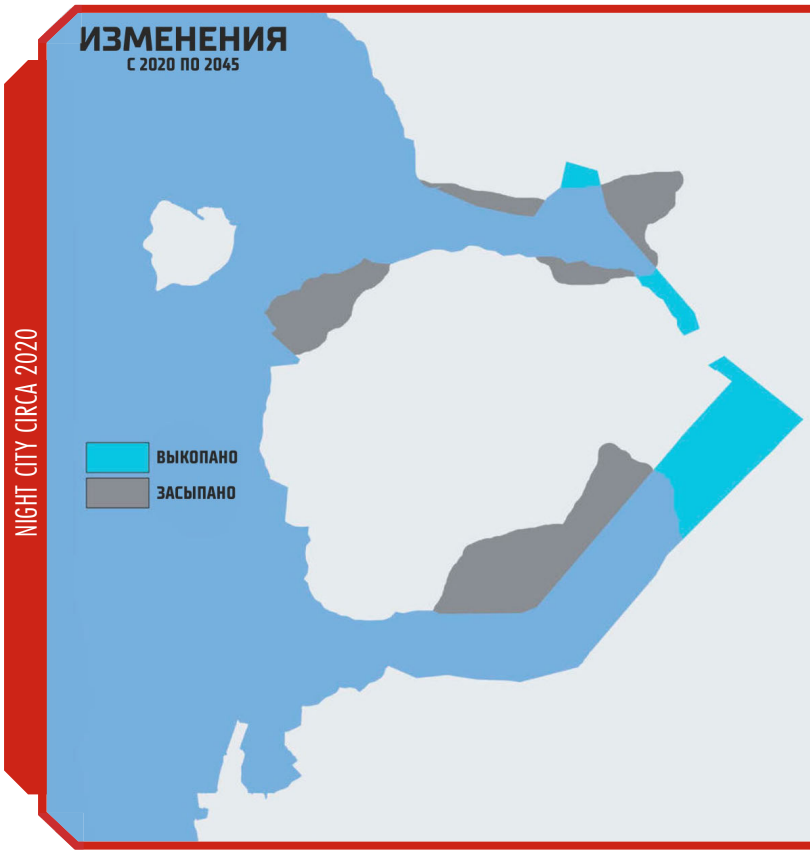
Однако, несмотря на весь этот политический театр, Кресс не проявила практически никакого интереса к ситуации в Найт Сити, и не оказала помощь в восстановлении. Как и несколько предыдущих президентов во время Коллапса, она записала город в список не подлежащий восстановлению и предложила выжившим убежище в НСША. На это было две причины: во-первых, поскольку ресурсы Соединенных Штатов и так были напряжены до предела, у Кресс было мало каких-то вариантов. Во-вторых, хитрая и дальновидная президент увидела в этом идеальный способ вернуть "Северо-Калифорнийский Свободный штат" (и его прибыльную технологическую базу) под контроль правительства.

Но в конец упрямый, Найт Сити, сопротивлялся.

Восстановление Найт Сити

После Бомбы (2040-2045)

Хотя воздействие бомбы на Соединенные Штаты за пределами Бостон-Вашингтонского коридора было незначительным, около 2 миллионов человек в районе Найт-Сити остались без крова в результате прямого воздействия взрыва, а также в следствии наводнения,



ДАТА

Существуют десятки, если не сотни, теорий заговора вокруг геноцида в Найт Сити.
Не стесняйтесь придумать несколько для своей игры.

вызванного разжижением фундамента города (который был построен на насыпи и песке). Выжившие бежали в переполненные палаточные городки в ближайших пригородах Норт Оука, Вэстбрука, Пасифики, Хейвуда и Южного Найт-Сити. Но вскоре стало очевидно, что нужно срочно что-то делать.

Остатки правительства Найт-Сити обратились к внешним ресурсам, призвав на помощь старых знакомых и самых разных Эджраннеров. Восстановление возглавили кочевники из клана Альдекальдо и их союзники из корпорации ШтормТек. Имея большой опыт в восстановлении городов, полученный в ходе реконструкции Чикаго, ШтормТек и Альдекальдо имели уникальное оснащение и могли построить обширное временное жилье из морских контейнеров, а затем из формовых бетонных модулей, доставленных по железной дороге и по морю.

ДАТА

Среди зданий, утраченных к концу войны, был Нью Харбор Молплекс, торговый центр и аркология.

Но сначала нужно было расчистить землю, чтобы возвести даже эти рудиментарные конструкции. Большая часть центра Корпоративной зоны была разрушена. Обломки были размером больше, чем их можно было вывезти, поэтому выжившие использовали бульдозеры и самопальные бульдозеры, сделанные их боевых танков (брошенных обеими сторонами), чтобы вытолкать обломки в залив. Большая часть внутренних кварталов Найт-Сити уже была стерта с лица земли в ходе непрекращающихся боев, предшествовавших падению Башен. Теперь обломки стали наполнителем для насыпи, на котором возвышались новые мега-башни и старые городские пейзажи, бросая вызов заполненным смогом небесам. И строительство продолжается, несмотря на ГоБанды, чуму, бунты и прочие неудобства, которые являются частью Красного Времени.

Этот продолжающийся период восстановления также закрепил отношения Найт-Сити с внешним миром. Брошенный президентом Кресс и ее Новыми Соединенными Штатами, Найт-Сити не намерен больше связывать себя с этой нестабильной правительственной шушерой. Преемников Кресс ждет очень долгая и страшная война, если они захотят вернуть эту Свободную Зону в свои ряды. Черт возьми, они даже могут попросить Арасаку о помощи, если до этого дойдет. Что касается европейского театра, то европейцы могут идти своим путем, лишь бы не трогали Найт-Сити. Как кибербоец, которого ударили, сбили с ног, но он снова поднимается с криком ярости в стиле хэви-метал, Найт-Сити, мечтает. Мечтает о том, чтобы однажды стать самым большим, самым плохим, самым важным городом на планете.

Он большой мечтатель, ему можно.

BY MAKSYM HARAHULIN

НАЙТ-СИТИ В КРАСНОЕ ВРЕМЯ

Еще до того, как он вернулся на большую дорогу, мой ОТЕЦ часто зависал в Найт-Сити. Он говорил, что при всей мрачной опасной атмосфере этого места (и поверьте, у меня нет иллюзий, что отец не был в центре САМЫХ мрачных, САМЫХ опасных районов) там был сверкающий, великолепный центр, который был обратной стороной монеты евробакса. В те времена, если у вас были деньги и связи, Найт-Сити мог стать ЛУЧШИМ местом на земле — наполненным красивыми, нарядными и влиятельными людьми. Конечно, если вы были (как и он в те дни) молодым наемным убийцей, ищущим работу, то это место могло превратиться из шикарного и гламурного в жалкое и убийственное.

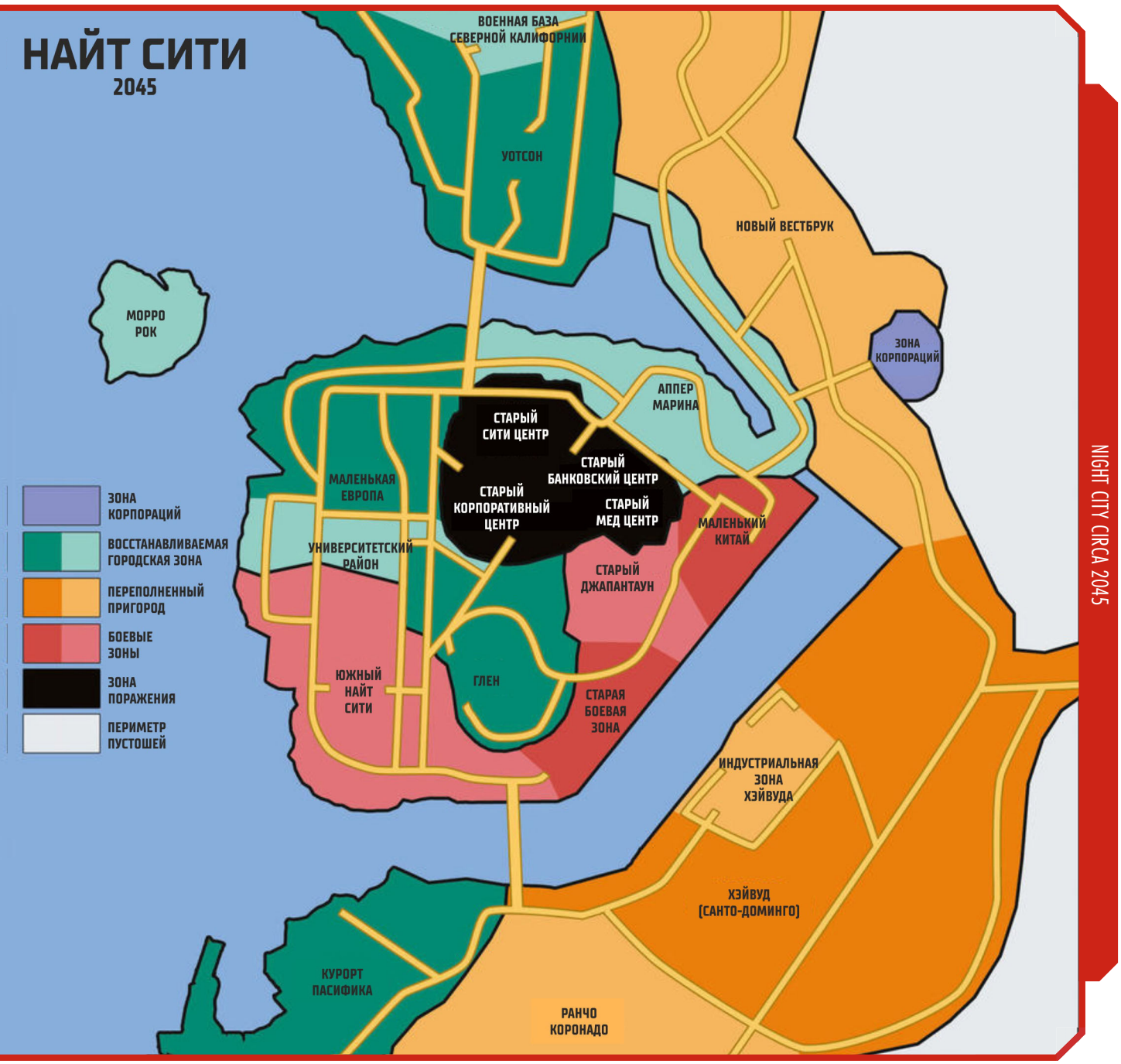
Сегодня, как и во времена моего старика, жизнь в Найт-Сити зависит от того, ГДЕ вы находитесь. Соседние районы и зоны дико варьируются в зависимости от того, какая фракция/банда/корпорация КОНТРОЛИРУЕТ район, и даже тогда условия могут измениться в одно мгновение.
Но в целом, семь зон теперь практически полностью ОПРЕДЕЛЯЕТ весь Найт-Сити

— ТРЕЙС САНТЬЯГО

Найт Сити — это город, находящийся в процессе перестройки даже сейчас. Старые соседские зоны периода 2020 года были перестроены, переименованы или даже сброшены в залив, если они слишком радиоактивны. Вместо соседских районов местные жители теперь называют эти новые зоны в зависимости от типа окружающей среды, которая в них преобладает: Зона поражения, Перестраивающийся городской центр, Корпоративная зона, Переполненные пригороды, Периметр пустошей и Открытая дорога.

Тип Зоны	Описание
Зона поражения	Район, наиболее пострадавший от ядерного взрыва в Найт-Сити, представляет собой опасную местность, полную разрушенных, искореженных небоскребов, сгоревших автомобилей и погребенных тел неудачливых людей.
Востанавл. Городской Центр	Это те части города, которые избежали худших последствий войны и бомбардировок. В Центре восстановления повсюду краны и строительная техника, возводящие новые корпоративные башни и многолюдные городские мегабашни.
Корпоративная Зона	Это особый район города, который был оцеплен и закрыт только для высокопоставленных руководителей корпораций и членов их семей.
Боевая Зона	Самая опасная и беззаконная часть города, выросшая из зоны боёв по время и после 4-й корпоративной войны. Единственное правосудие здесь вершится под дулом пистолета.
Переполненные Пригороды	Это место на грани катастрофы, где когда-то стояли безопасные и надежные Бивервилли, заполнено разросшимися палаточными городками и нерегулируемыми лагерями беженцев, переполненными переселенцами войны.
Периметр Пустошей	Это территория за пределами разросшегося Города. На краю беззакония, за исключением районов, контролируемых семьями кочевников.
Открытая Дорога	Шоссе, населенное только людьми в транспорте или бродячими бустерами на шипастых машинах и мотоциклах.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В НАЙТ-СИТИ



В дополнение к переименованию города, каждому новому району городской совет присвоил рейтинг угрозы: это обозначение того, насколько опасен район и какие угрозы могут там встретиться. Подробнее об этих рейтингах угроз вы можете узнать ниже.

Рейтинг Угроз

В Найт-Сити рейтинг угроз используется для характеристики вооруженных противников и уровней общей опасности, с которыми можно столкнуться в основных районах города. Вот краткая информация о каждом из них:

Рейтинг угрозы	Описание
Административный	Охраняемый закрытый район только для ультра-богатых и влиятельных людей, живущих там, играя в гольф и теннис под защитой вооруженной охраны. Он соединен с городским центром с помощью маглева, чтобы ездить на работу.
Корпоративный	Это части города, патрулируемые корпоративной охраной, которые находятся в отдалении от резни в Зоне боевых действий. Однако и там есть своя опасность. Опасность с гораздо более высоким бюджетом.
Умеренный	Это части города, выходящие за пределы Корпоративных зон, где живут люди, которые не могут позволить себе жить внутри Корпоративных зон. Жизнь там в относительной безопасности... ну по сравнению с бойней в Боевых зонах. К сожалению, эта бойня иногда просачивается в Умеренные зоны.
Боевые	Это самые худшие места в городе, где гибнут люди, и никто не убирает тела.
Окраины	Это территория за пределами городской черты. Единственные законы здесь — те, которые вы устанавливаете для себя сами. Скорее всего, вы столкнетесь здесь только с дорожными бандитами и кочевниками.

Обратите внимание, хоть большая часть региона может соответствовать определенному рейтингу угрозы, это не означает, что в регионе могут отсутствовать другие угрозы в рамках и рядом с основной классификацией. Район, находящийся в процессе реконструкции или благоустройства, может иметь несколько рейтингов угроз или даже переходить от одного типа рейтинга к другому.

Помните идею с картой сокровищ, о которой мы упоминали на* СТР 288*?

▶ Зона Поражения ◀

Рейтинг угрозы: Боевой

Это район, который раньше был центральной корпоративной зоной города. Хотя большая часть этой территории была снесена бульдозером в залив в качестве насыпи, оставшаяся часть все еще представляет собой призрачный пейзаж из разрушенных, искореженных небоскребов, сгоревших автомобилей и замурованных тел неудачников. Хотя радиация уже уменьшилась, она все еще присутствует, и большинство людей покинуло этот район в угоду худшим из банд. Если вы попали сюда, то, скорее всего, вы либо бандит, либо самоубийца, либо приехали сюда, чтобы найти что-то, спрятанное в бесконечных обломках.

Старые соседские зоны, включенные в пустош Зоны Поражения — это:

Старый Банковский Центр: банковский квартал, в котором располагались все старые банки Найт-Сити, в основном состоит из обломков и официально он никогда не расчищался.

Старый Сити Центр: от некогда оживленного центра города остались лишь радиоактивные руины.

Старый Корпоративный Центр: корпоративный центр, некогда бывший сердцем корпораций Найт-Сити, представляет собой руины своей былой славы.

Старый Медицинский Центр: старый медицинский центр, в значительной степени облученный, содержит множество больниц, погребенных под обломками.

▶ Восстанавливающийся Городской Центр ◀

Рейтинг угроз: Корпоративный/Умеренный

Не весь Найт-Сити был уничтожен во время Геноцида. И без того сильно утыканы небоскребами и плотной городской застройкой, значительная часть центра уцелела. Но взрыв и последующие разрушения повредили морские стены и волнорезы, которые не давали заливу Тихого океана захлестнуть насыпь, на котором стояла большая часть Центрального города. Периодические наводнения стали регулярным явлением, а электричество и вода в обычно отсутствуют. Метро NCART все еще работает, когда его не затапливает приливом. Городские инженеры работают над тем, чтобы поднять большую часть путей в новую стректуру монорельса, но это потребует времени и денег, которых у города почти нет.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В НАЙТ-СИТИ

ДАТА

Список мест Найт-Сити в Красное Время можно найти в разделе на СТР 310.

В городском центре повсюду краны и строительная техника (как и вездесущие механоиды Жирафа).Из руин Старого города поднимаются нависшие скелеты новых корпоративных башен, патрулируемые бдительными частными армиями и механическими беспилотниками. Работа никогда не прекращается, и Центр всегда освещен грохотом тяжелых машин и сияет огнями строительных сварочных аппаратов. Главными среди этих новых сооружений являются возвышающиеся мега-башни зоны реконструкции города Уотсон. Мини-аркологии "все в одном", предназначенные для размещения миллионов людей, которые были вынуждены покинуть свои дома после взрыва ядерной бомбы.

Соседние зоны, включенные в Восстанавливающийся Городской Центр:

Глен: бурно развивающийся новый район, в котором находится большинство важных правительственных зданий Найт-Сити.

Маленькая Европа: разделенный район, состоящий из тесно связанных между собой кварталов, состоящих как из старых кирпичных зданий, так и из высоких небоскребов.

BY NEIL BRANQUINHO

Северо-Калифорнийская Военная База: сильно укрепленная военная база к северу от Найт-Сити, укомплектованная в практически полностью солдатами Милитеха. Отгорожена от остальной части города.

Игровая площадка Пасифика: район, в спонсируемый корпорациями, построенный вокруг Морского Парка Развлечений, который находится в самом разгаре масштабной застройки.

Аппер Марина: оживленный городской район с сочетанием старых промышленных зон и реконструированных кварталов международного стиля, построенных вокруг благоустроенной пристани для яхт.

Университетский округ: стройный район на границе боевых зон, в котором находится единственный в городе до сих пор действующий университет.

Уотсон Девелопмент: развивающийся район, где строятся мега-башни и аркологии для размещения тысяч бездомных после войны. Большая часть азиатского населения Найт-Сити переехала в район Уотсон, известный в народе как Кабуки.

▶ Корпоративная зона ◀

Рейтинг угроз: Административный.

Специальное закрытое и строго охраняемое сообщество, предназначенное для высокопоставленных корпоративных руководителей и их семей. Помимо роскошных домов, в этом районе есть собственные торговые и развлекательные центры, поля для гольфа, частные спа-салоны и клубы.

Корпоративная зона: новая зона с единственным районом для безопасности и удовольствия корпоративной элиты, вырезанная среди холмов, окружающих город.

▶ Боевые зоны ◀

Рейтинг угроз: Боевые

Банды — абсолютные правители Боевых зон. Перемещаясь между трущобами, доходными домами и руинами заброшенных городских кварталов, банды и их союзники делят территорию, контролируют ограниченные ресурсы и убивают всех и вся, кто встает на их пути. В боевых зонах не происходит никакой реконструкции, хотя иногда корпоративные или городские законники устраивают облавы на район, как тонна кирпичей, и начинают убивать всех бандитов поголовно. Городские власти сравнивают это с вырубкой кудзу.

Соседние зоны, включенные в боевые зоны, это:

Старый Джапантаун: некогда популярный японский культурный центр, который пришел в хаос и запустение во время 4-й корпоративной войны. Большая часть населения переехала в Уотсон, и теперь район в основном пустует, за исключением банд.

Маленький Китай: разросшийся, опасный Чайнатаун с множеством маленьких общин, борющихся за выживание и отбивающихся от банд боевых зон.

Старая боевая зона: район города, из которого расползались банды и психи. Старая боевая зона — это семя, из которого выросли остальные боевые зоны.

Южный Найт-Сити: промышленная зона, наполненная бандами и заброшенными складами, переоборудованными под укрытия и штабы.

▶ Переполненные пригороды ◀

Рейтинг угрозы: Умеренная/боевая

После войны большая часть центральной части Найт-Сити стала непригодной для жизни, но не из-за радиации, а из-за потери электричества, канализации и водоснабжения. В пригородах появилось огромное количество палаточных городков и нерегулируемых лагерей беженцев, расположенных в центре тех мест, которые ранее были безопасными пригородными корпоративными Бивервилями. Пока строятся огромные мега-башни для размещения беженцев, этот район переполнен, полон преступности и постоянно находится на грани катастрофы.

Соседними зонами, включенными в Переполненные пригороды, являются:

Хейвуд: переполненный сектор города, в котором проживает большая часть населения города и который уже начал делиться по признаку богатства и власти — богатые на севере, бедные на юге (которые называют этот район Санто-Доминго).

Индустриальная зона Хейвуда: самая большая промышленная зона в городе, наполненная складами, строительным оборудованием, фабриками и даже заброшенными грузовыми кораблями.

Новый Вестбрук: городской район, построенный на остатках бывшей Корпоративной зоны, все еще сверкающий блеском и шиком, но теперь заполненный бездомными гражданами, которые либо были выселеные совсем недавно в результате продолжающейся реконструкции перестраивающегося городского центра.

Ранчо Коронадо: огромный участок старой застройки Бивервилля, занятый палаточными городками и промышленными зонами, выросшими из трупов прежних мини-моллов.

▶ Периметр Пустошей ◀

Рейтинг угрозы: Окраины

Найт-Сити был региональным центром и его окружало множество небольших городов и пригородов. Большинство из них было заброшено в период 2000-2020 годов, поскольку они находились слишком далеко, чтобы защитить их от бродячих ГоБанд, которыми изобиловала эта территория.

Теперь, при поддержке семей кочевников и частной охраны, Освободители пытаются построить новые дома для лишенных собственности жителей Города во многих из этих заброшенных мест.

Соседними городами, включенными в периметр пустошей, являются: Атаскадеро, Авила Бич, Камбрия, Лос Осос, Паso Роблес, Писмо Бич, Сан Луис Обиспо и Сан Симеон.

▶ Открытая Дорога ◀

Рейтинг угрозы: Окраины

В 2020-х годах открытая дорога была домом для бродячих ГоБанд и хорошо защищенных караванов кочевников. Но по мере того, как Семьи Кочевников все больше контролируют мировую торговлю и перевозки, они используют излишки военной техники, чтобы изгнать ГоБанды и сделать дороги безопасными для путешествий.

Дороги по-прежнему открыты, широки и пыльны, некоторые участки усеяны мертвыми и сгоревшими автомобилями, но все больше и больше Открытая дорога становится похожа на Трассу 66, а не на Безумного Макса.

К старым шоссе, включенным в зоны открытой дороги, относятся: Трасса штата Калифорния 41, Трасса штата Калифорния 46, Трасса штата Калифорния 58, Трасса штата Калифорния 99, Трасса штата Калифорния 828, Межштатная трасса 5 и Межштатная трасса 101.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В НАЙТ-СИТИ

Грядут Перемены

ДАТА

Подробную информацию о влиянии Красного Времени на Корпы см. СТР 267.

В Красное Время Найт-Сити — это город, переживающий масштабные перемены. Районы постоянно перестраиваются. На смену первому временному жилью быстро приходит новое поколение гигантских мега-башен. Созданные по образцу старой аркологии Нью Харбор Молл (которая была разрушена в результате обстрела в 2022 году), эти возвышающиеся сооружения включают в себя жилые помещения, развлекательные центры, фуд-корты и торговые центры прямо в центре здания. Со временем они, вероятно, станут самым распространённым жильём Найт-Сити.

Новая Не-Нормальность

Комунальщики не работают, закон не действует, и вы больше не можете сбежать в СЕТи к краю космоса, не говоря уже о том, чтобы сесть на роскошный рейс Орбитал Эир до Хрустального дворца. Но в целом в Найт-Сити все еще работает. Возможно, вы не сможете получить новейший цифровой агент или лучшее оружие на рынке (все еще существует серьезная проблема с цепочками поставок, которые были нарушены войной), но, благодаря взрывному росту садов на крышах и зеленых стенах, бандитским солнечным коллекторам и восстановленному оборудованию от вашего дружелюбного соседа-техника, вы стали лучше питаться, имеете доступ к более надежным энерго-носителям и оборудованию, и даже можете рассчитывать на то, что местный Фиксер снабдит вас новыми наркотиками и новым кибер-оружием, добытым (незаконно) на Улице.

Это не Золотой век 2020-х годов, чумба. Но Улица продолжает свою работу.

ОСОБЕННОСТИ

ДАТА

Список влиятельных людей в Найт-Сити на СТР 304.

Политическая ~~власть~~ вырастает из ствола ~~винтовки.~~
— МАО ЦЗЭДУН

Политическая Власть

В политическом плане нынешний Найт-Сити более или менее управляется (и мы используем этот термин не совсем точно) хунтой, состоящей из старого городского правительства, фракций Эджранеров и Кочевниками, а также нескольких корпораций кто смог пережить войну. В городском совете доминируют наиболее агрессивные или харизматичные члены этих разрозненных фракций, включая:

- Семьи кочевников
- Эджраннеры, включая Нетраннеров, Соло, Рокербоев и других представителей киберпанка.
- Старое правительство города
- Корпоративные интересы представляют Биотехника, Континентал Брэндс, Дэнджер Гёрл, Милитех, Нетворк 54, Петрохем, Роклин Аугментикс, СовОил, Trauma Team, Зиккурат, Жирафа и (недавно и тайно) Арасака.

Поскольку Найт-Сити через чур хаотичен послевоенное время, чтобы иметь централизованное городское правительство, Совет города состоит из городских чиновников из различных районов и кварталов города. Даже в боевых зонах есть свои чиновники, хотя они практически не контролируют банды этих зон. Сити-менеджер, выбранный их разрозненной группой, номинально отвечает за каждый район города — в отличие от мэра, который является чисто церемониальным титулом, сохраняющимся в некоторых штатах и городах, например, в Сан-Франциско. Совет и сити-менеджеры теоретически отвечают за:

- Местные разделы Дата Пулов.
- Зональное разделение Корпораций и кварталов.
- Налоги на дороги и инфраструктуру (собираемые с корпораций, фракций и кварталов).
- Лицензирование внештатных исполнителей и полиции.
- Городские контракты на строительство и услуги правосудия.

В городе нет мэра или центрального руководства, и бои между фракциями происходят постоянно и частенько решаются на улицах с помощью оружия, а не переговоров. Ни одна фракция не имеет преимущества, но благодаря меняющимся альянсам и повесткам дня, дела как-то решаются, не переходя в открытую войну.

Хотя Найт-Сити испытывает острую нехватку средств и материалов, у него есть свои отделы полиции, пожарной и аварийной служб. Эти небольшие подразделения хорошо вооруженны и действуют по всему городу, и содержатся за счет налогов, взимаемых с местных жителей и кварталов.

Общественные Службы

▶ Госпитали ◀

Две государственные больницы, созданные в 2020 году (Городской медицинский центр и Кризисный медицинский центр), все еще существуют в центральной части Найт-Сити, но они страдают от наводнений из-за расположения в низине и регулярных перебоев в работе служб водоснабжения, электроэнергии и связи. Тем не менее, госпитали являются последним местом, где можно провести серьезные хирургические операции и справиться с периодическими вспышками чумы, которые были обычным явлением в период после Падения Найт-Сити. В настоящее время существует ряд постоянно меняющихся клиник, которые стали основным источником медицинской помощи в Красное Время, появляющиеся из не официальных риппердоков 2020-х годов, они являются местом, куда большинство людей обращаются за лекарствами, неотложной помощью и установкой киберимплантов среднего уровня. В Сити также имеется крупный крио-бодибанк, оставшийся со времен Падения, когда трупы заполонили улицы. Эти подземные холодильники заполнены ледяными плитами с трупами.

▶ Информация ◀

Дата Термы, созданные в 2010-х годах, все еще находятся на углах многих (~30%) городских улиц, и через них можно получить доступ к информации, компьютерным услугам, факсимильной почте и выходу в СЕТь. Свидетельством того, насколько прочными их делали, является то, что они все еще работают даже в самых примитивных условиях. Однако хитрые Нетраннеры, Техники и Фиксеры начали переделывать некоторые терминалы так, чтобы для доступа к выбранным ими "термам" требовался карта-пропуск или другой вариант оплаты. Большинство терминалов данных также подключены к местной системе Дата Пулов, что позволяет использовать их в качестве телефонных будок, службы сообщений, чтения новостей и доступу к поп-медиа.

▶ СЕТЬ ◀

В целом, война полностью уничтожила большую часть трафика СЕТи за пределами Сити. То, что уцелело после разрушения узлов СЕТи и инфраструктуры проводки, было сильно нарушено смертельным кибервирусом, который опустошил системы протокола Ихара-Грабб в конце войны. Этот Дата Краш, по слухам, созданный безумным мастером нетраннером Рэйчем Бартмоссом незадолго до смерти в 2021 году, сделал управление большой СЕТью почти самоубийственным мероприятием. Остатки Сетевого Дозора (глобальной СЕТевой полиции) практически запретили доступ Нетраннерам в бОльшую часть Архитектуры, чтобы не дать Крашу распространиться.

Это сделано путём буквального уничтожения ключевых узлов СЕТи в системе и отключения других поменьше. Трафик СЕТи, который все еще существует в Красное Время, ограничен сильно защищенными VPN или "воздушно-затворными" системами, ограничивающими трафик в конкретном месте или в пределах одного здания или кампуса.

▶ Дата Пулы ◀

Дата Пулы — это общегородская информационная сеть, построенная на основе более ранних систем Дата Термов докрасной эпохи. Информационные серверы и системы обмена данными, разработанные для открытого использования в пределах города, Дата Пулы хранят бесплатный, открытый контент, созданный сообществом пользователей. По своему дизайну они похожи на систему страниц гиперстека, которую пытались создать и затем забросили для СЕТи в начале 90-х годов.

Закон и Порядок

В период между войной и падением Башен правоохранительные органы в Найт-Сити буквально развалились. Постепенно случайные одиночки и сотрудники правоохранительных органов начали восстанавливать контроль над бродячими бандами и мародерами в каждом районе.

Чем больше денег местные жители могли потратить на решение проблемы, тем лучше становились эти специальные полицейские подразделения, причем корпоративные наёмные копы получали лучшие автомобили и оборудование. Из-за ограниченности бюджета, взяточничество среди законников — обычное дело, а коррупция — стандарт качества.

Единственные настоящие выжившие из старой гвардии Найт-Сити — это члены отряда C-SWAT, он же МАКС-ТАК, он же Психо-отряд. Неподкупные и все еще возглавляемые своим командиром Максом Хаммерманом, этот одинокий бастион NCPD поддерживает железный контроль над всеми подозреваемыми киберпсихопатическими элементами в городе.

ДАТА

Дата Термы это отличное укрытие, если вам это интересно. Они такие же как толстый бетон и имеют (25 ПЗ).

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В НАЙТ-СИТИ

▶ Мне не нужны вонючие значки ◀

В то время как Найт-Сити (и большинство Восстановленных зон) содержат свои собственные полицейские силы, другие районы просто нанимают охранные Корпорации для защиты ключевых городских зданий, например, звукозаписывающую сутдию и офисы консульств. Для этих парней (и только этих) услуги по охране правопорядка лицензируются различными частными, корпоративными и местными силами, уполномоченными патрулировать и контролировать определенный район властями этого района. К таким силам относятся:

▶ МАКС-ТАК ◀

Будучи частью Департамента полиции Найт-Сити, МАКС-ТАК является полностью независимой организацией. Она заключает контракты с районами, правительствами и даже гражданскими лицами для борьбы с самыми вопиющими случаями нападения на людей: захват заложников, киберпсихоз, оружие военного класса, террористы и т. д. МАКС-ТАК управляется неподкупным командиром Максом Хаммерманом, бывшим сотрудником полиции Найт-Сити. Хаммерман — человек с миссией: поддерживать закон и порядок, защищать невинных. У МАКС-ТАК есть беспристрастный кодекс, которому они следуют до конца — они прекращают бойню, независимо от того, кто её начал. Если вы — сотрудник службы безопасности, сражающийся с группой бустеров, вам лучше опустить оружие при появлении МАКС-ТАК, иначе они откроют огонь и по вам. МАКС-ТАК не содержит заключенных, арестованные направляются в местный суд или сразу в охраняемые места заключения.

▶ Служба Безопасности ◀

Они представлены тысячами полицейских в форме, нанятых для патрулирования городских районов, офисных кварталов и элитных жилых кварталов. Самая крупная из них — Лазариус Секьюрити, наследница вездесущих Арасаки и Милитеха образца 2020-х годов. Эти службы безопасности имеют право производить аресты, но не имеют тюрем, заключенные направляются в любое местный суд или сразу в охраняемые места заключения.

▶ Корпоративная Охрана ◀

Подобно службам охраны, это силы, непосредственно связанные с корпорацией. Они часто не имеют полномочий на арест или права содержать людей в тюрьмах, но ходят слухи о тайных изоляционных учреждениях под штаб-квартирами корпораций.

BY EDDIE MENDOZA

▶ Личные Телохранители ◀

Это силы личной безопасности, получившие лицензию и залог от местных городских властей, как в старые добрые времена для получения лицензии частного детектива. Личные телохранители имеют лицензию на применение любой силы только в том случае, если их клиентам угрожает непосредственная физическая опасность. Не имея полномочий на арест, они должны вызывать местные полицейские силы или службы безопасности для проведения ареста.

▶ Полицейские Фрилансеры ◀

Разновидность личных телохранителей, соло, нанятые для обеспечения безопасности и защиты группы районов. Защитники патрулируют свой район, подавляя угрозы по мере их появления. Внештатные полицейские имеют право на арест, предоставленное районом, в котором они работают. Иногда у них есть камеры для задержанных, но чаще всего заключенных отправляют в местный суд или сразу в охраняемые места заключения.

▶ Транспорт: NCTC ◀

Транспортная Корпорация Найт-Сити (NCTC) обеспечивает автобусное сообщение на большинстве основных городских магистралей. NCART (Скоростной районный Транспорт Найт-Сити — метро), государственная корпорация с некоторым частным (читай: корпоративным) финансированием, была погружена под несколько сотен футов соленой воды в результате обвала, но есть планы вынести затопленные участки туннелей над землей и продлить новый монорельс, чтобы охватить растущие пригородные районы: Норт-Оак, Нью-Вестбрук, Пасифика, Хейвуд и Уотсон.

▶ Транспорт: Аэропорт Найт-Сити ◀

Местный аэропорт, обслуживавший как внутренние, так и международные рейсы. Если таковые были. Опять же, хаос войны нарушил большинство регулярных рейсов — частные самолеты и аэродины существуют есть только у богачей. В рамках реконструкции города планируется создать орбитальный космопорт / площадку для запуска ускорителей масс на Морро Рок (вулканический батолит, это наиболее геологически стабильная область во всем регионе).

▶ Транспорт: Автострады ◀

Найт-Сити находится на шоссе 828, которое идет на восток и соединяется с шоссе I-5. Время в пути по дороге до Сан-Франциско занимает около 4 часов (из-за активности дорожных банд и состояния дорог), до Лос-Анджелеса — около 6 часов.

▶ Транспорт: Кочевники ◀

Самым надежным транспортом в Найт-Сити или из него являются услуги кланов кочевников. Отдельные кланы спонсируют тяжеловооруженные конвои в города на побережье, западе и даже на окраинах Новых Соединенных Штатов. Эти конвои, часто состоящие из более чем сотни транспортных средств - от гигантских многоквартирных Комби до небольших вооруженных мотоциклов сопровождения — способны отбиться даже от самых самонадеянных дорожных бандитов и групп наемников-изгоев. Морские кланы захватывают все — от заброшенных роскошных лайнеров до гигантских контейнеровозов — и используют их в своей деятельности, это ещё один верный способ выбраться из Найт-Сити, используя морскую пути.

▶ Транспорт: По Воздуху и В Космосе ◀

Нужно путешествовать быстрее? Кланы кочевников контролируют значительный процент перевозок Аэрозепов (современных грузовых дирижаблей) по региону и за границу, обычно поддерживаемых спутниковыми истребителями и AV. Настоящих коммерческих самолетов или других крылатых летательных аппаратов мало (они слишком дороги в содержании), но если вы действительно спешите, есть целый ряд бывших пилотов EKA (Европейского Космического Агентства) или Орбитальные Хайрайдеры, управляющие своими суборбитальными скрамджетами, подобно легендарному Хану Соло, эти дельтаджоки делают все возможное, чтобы избежать юридических путаниц, и перевезут любой груз (включая вас) за хорошую цену.

ДАТА

Конечно, уже есть действующий монорельс повышенной безопасности, проходящий от Корпоративной зоны до Маленькой Европы и Уотсона. Бабки решают.

BY ALEXANDER DUDAR

ЛЮДИ В НАЙТ-СИТИ

Кого знать, кого избегать и у кого взять работу в Найт Сити.

Влиятельные Люди Найт-Сити

Ведущие и Ведомые, управляющие городом.

ДАТА

В прошлой жизни Исида Бес была членом группы Samurai, возглавляемой Джонни Сильверхэндом.

Исида Бес (Медиа): Исида Бес — известная журналистка фрилансер, которая имеет репутацию слегка неуравновешенной, когда дело касается сенсаций для других СМИ. Не однократно нарушала правила и законы, чтобы получить сенсацию о большой истории, иногда ценой значительных личных потерь. У нее одна хромированная нога и аналогичная замена половины груди. Они были необходимы после того, как она симулировала травму, чтобы получить материал о "мясных прыжках".

ДАТА

Фиона Хейс — не единственная журналист, которая может не быть одним человеком. Многие Медиа используют псевдоним "Томпсон" когда они опубликовывают особо опасную историю, чтобы их не нашли

Блеклист (Техник): в свое время перебежчик из корпорации Биотехника, хим-/киберинженер, Блекслист дает о себе знать в Найст Сити несколькими способами. К нему обращаются бустеры, чтобы получить "персонализированную" кибернетику, к нему обращаются корпорации, чтобы синтезировать вирусы, к нему обращаются полицейские, когда им нужна помощь в идентификации и анализе химических веществ, использованных в преступлениях. После ссоры с компанией Биотехника он заключил мир с Николо Лоджаджиа и нашел новую работу в качестве дизайнера для биоинженерной фауны Биотехники.

Дэвид Линг По (Корпорат): Дэвид Линг По родился в Гонконге и эмигрировал со своей семьей в США в 2014 году. Выпускник Стэнфордского университета (кстати, с отличием),во всех отношениях Линг По выглядит образцовым бизнесменом и столпом общества. Но за маской респектабельности Линг По скрывается глава Вэнг Фанг Тонг, крупнейшей и самой влиятельной китайской преступной организации на западе США. Вэнг Фанг Тонг контролирует все азартные игры, ростовщичество и проституцию в большей части Найт-Сити. Почти все бустеры, действующие в Маленьком Китае, находятся на содержании Линг По, и он использует их в качестве исполнителей своих различных сделок. Работая на верхушке своей корпорации-экспортёра, он следит за районом через своих многочисленных наемников, каждый из которых оснащен телескопической видеокамерой, заменяющей один глаз. Вся их информация передается по зашифрованному каналу господину Линг По.

Эдвард Майклз, доктор философии (Корпорат): декан Университета Найт-Сити (потому что никто другой туда не хочет). Каждый, кто хочет получить что-либо от Университета, в конечном итоге встречается с ним. Он лысеет, ему уже за семьдесят, но он все еще бегает каждое утро, чтобы поддерживать себя в форме, чему способствуют его новые киберноги Роклин Аугментикс. Доктор Майклз — открытый и честный человек, он заработал себе репутацию отличника в академических кругах, работая в школьном совете Пасифики. В Красное Время он заключал сделки с различными группами эджраннеров для защиты своего университета. Майклз также считает, что в Университете Найт-Сити ко всем нужно относиться одинаково, в то время как многие его коллеги уверены, что тотальное корпоративное спонсорство — это выход.

Фиона Хейз (Медиа): там, где можно найти скандал, подкуп или коррупцию, можно с уверенностью найти и звезду Net 54 Фиону Хейс. В Найт-Сити она имеет привычку появляться там, где ее прям вот совсем не ждут, обычно в сопровождении отобранной, опытной съемочной группы и с артиллерийской батареей жестких неудобных вопросов. Ее расследования вскрывают политические и корпоративные преступления, скандалы и заговоры. Многие некогда влиятельные люди теперь живут в тюрьме или с позором отправлены на пенсию благодаря расследованиям Фионы Хейс. Естественно, журналистские подвиги Фионы сделали ее заметной женщиной, и иногда она месяцами живет как беглянка, чтобы избежать покушений со стороны объектов ее расследований. Она появляется только тогда, когда ее расследование завершено, а доказательства убедительны. А затем она загоняет свою жертву в угол со съемочной группой где-нибудь в хорошем и публичном месте. Даже если единственным ответом будет "без комментариев", доказательств в документе, который она регистрирует, обычно достаточно, чтобы дело дошло до неизбежного завершения. На улицах ходят слухи, что она не первая Фиона Хейз и не последняя.

Файрмэн (Фиксер): Файрмэн — самый известный из кучки местных торговцев оружием. Его главная отличительная черта заключается в том, что он снабжает многие легальные предприятия системами безопасности в дополнение к оружию, которым пользуются их вышибалы и наемные соло.

Изначально Файрмэн был киберсолдатом в Южно-Американской войне, а после ухода со службы использовал свои связи для создания своего скромного бизнеса. Помимо торговли оружием, Файрмэн также занимается торговлей информацией, что делает его очень популярным среди эджраннеров в городе. Завсегдатай Посмертия, он хорошо известен в сообществе Соло.

Франклин М'болу (Техник): являясь разработчиком многих ведущих технологий Орбитал Эир, М'болу отвечает за создание предстоящего ускорителя масс компании. Построенный на Морро Рок, ускоритель массы позволит запускать космолеты на НОО. Франклин М'болу — человек с твердыми характером, мастером торга, изначально отвечавший за управление контрактами и закупками ОА в США. По слухам, в некоторых кругах он пополняет свой доход, продавая некоторые из этих технологий и информацию на черных рынках.

Гарвен Хаакенсен (Фиксер): некогда помощника мэра, советника Хаакенсена всегда легко можно найти в своем офисе. У него есть контакты со всеми группами особых интересов, а также с корпорациями и организованной преступностью. Точнее говоря, все они имеют контакты с ним. До сих пор ему удавалось жонглировать всем этим в течение многих лет, и, учитывая тот факт, что в Найт-Сити больше нет официального мэра, он — самое близкое к Консулу лицо, предоставляющее услуги.

Хорнет (Фиксер): самоучка, у которого на счету множество врагов, Хорнет за последние несколько лет стал известным и уважаемым фиксером в Сити. Первоначально Хорнет был мелким фальшиво-монетчиком из Хейвуда, он заработал на сотрудничестве с Арасакой в конце 4-й корпоративной войны, поставляя смертоносное химическое оружие, по крайней мере, часть из которого была сделанна лично им. После войны Хорнет пробился на большинство рынков Сити, заключив союзы со многими из Стай кочевников на окраинах и переманивая талантливых техников и медтехов к себе на работу. Если вам нужны киберимпланты, биотехнологии или лекарства, Хорнет — тот человек, с которым стоит поговорить. Он часто путешествует, имеет несколько офисов по всему городу и никогда не бывает без своей телохранительницы: Соло в маске, владеющая катаной, по имени Фокс.

Люциус Райн (Рокербой): организатор сообщества в недавно образованной застройке Уотсон. Люциус — редкий идеалист, стремящийся сделать мир лучше. Он известен своими вдохновляющими речами и призывами к действию.

Мистер Кернаган (Фиксер): до 4-й корпоративной войны мистер Кернаган работал в IT-отделе Управления порта Найт-Сити. Когда взорвалась ядерная бомба и порт закрылся, он собрал как можно больше данных и сбежал. Оказавшись в безопасности и вдали от радиации, мистер Кернаган использовал транспортные накладные и планы маршрутов для создания своей империи. Сначала он нанимал команды для доставки вещей первой необходимости (еды, воды и лекарств), и продавал их местным бандам и стаям кочевников, но когда Найт-Сити начал восстанавливаться, мистер Кернаган перешел на более редкие и прибыльные товары. Теперь, будучи богатым человеком, мистер Кернаган и его кот Космос контролирует работу ежеквартальных Полуночных рынков, куда приходит элита, чтобы купить предметы роскоши, аэрозепы, костюмы CyoMax и уникальные коллекционные вещи.

Нострадамус (Медиа): В отличие от Нострадамуса 1400-х годов, этот специализируется не на будущем, а на прошлом и настоящем. Он в некотором роде затворник, живет в переоборудованном складе, который имеет множество защитных сооружений. Внутри склада находится самая большая коллекция настоящих книг, оставшихся в Сити. Нострадамус использует эти книги вместе с гигантским центральным компьютером для сбора всей возможной информации. Чтобы облегчить сбор информации, он часто нанимает Нетраннеров для получения информации, которую он продаёт. Известен как посредник.

Другой доктор Боб (Медтехник): Один из немногих хирургов в Сити, не получивший образование в армии. Другой доктор Боб делает много кибернетических имплантатов для бустеров, но он не будет делать реконструкцию лица для позеров. Много лет назад это было лишь пределом его мастерства, но с тех пор, как его руки потерял один из многочисленных Джон Ф. Кеннеди-младших Найт-Сити, Другой доктор Боб питает глубокую ненависть к бандам позеров. Хуже того, люди постоянно принимают его за доктора Боба Джонса, одного из Trauma Team.

Феникс Редвин (Медтехник): когда Феникс ушла с работы в Trauma Team, у нее был план: выполнить несколько заданий, собрать немного денег и открыть

ДАТА

Верный способ разозлить Хорнета - спросить его о его доме. Ходят слухи, что у него была хорошая квартира в пригороде. С белым заборчиком и все такое!

собственную клинику. Затем пришла 4-я Корпоративная война и разрушила все ее планы. Вместо того чтобы заработать достаточно денег для открытия новой шикарной клиники, Феникс обходилась тем, что могла найти. Она открыла первую версию своей клиники "из говна и палок" в палатке на окраине города. За годы своего существования клиника переехала из палатки в складской контейнер, из заброшенного магазина в нынешнее помещение — крытый гараж. Сегодня Феникс поддерживает жизнь своей клиники благодаря общественным пожертвованиям и сложной сети контактов. После более чем двух десятилетий работы по уходу за жителями Найт-Сити практически каждый, кто хоть сколько-нибудь значим, должен Феникс пару раз оказать услугу.

Королева Мороша (Соло): восходящая звезда в сообществе соло, Королева Мороша — загадочная фигура, которая всего за несколько лет пробилась из зоны боевых действий и стала одним из самых известных соло в Найт-Сити. Она уже прославилась как "Королева Соло", управляя небольшой, но удивительно эффективной организацией некорпоративных убийц и телохранителей. В отличие от многих других Соло, Королева Мороша имеет очень заметную личность, даёт интервью о своей работе, своей организации и, время от времени, появляется на публике. Можно с уверенностью сказать, что ее стремительный взлет и самопровозглашенный титул взъерошили некоторым перья, но пока еще ни одному претенденту не удалось одолеть Королеву.

Рекс Роял (Фиксер): для тех, кто живет на границе боевых зон, безопасность является первостепенной задачей. Где заканчиваются Боевые зоны? Рекс говорит, что там, где он их установливает. Поэтому вы и платите ему за то, чтобы он защищал вас от них. Не похоже, что полиции по зубам тоже самое. Находясь на грани между рэкетом и общественной службой, Рекс в одиночку поддерживает популярность фиксера среди соседних районов, чтобы они платили ему. К его чести, Рекс действительно заботится об обществе, время от времени организуя завтраки с блинами на лопате и тому подобное. Просто он не занимается благотворительностью.

Бестия (Соло): когда-то Бестия и ее бывший напарник Сантьяго были лучшими в городе наемными убийцами и телохранителями. После травмирующих событий геноцида в Найт-Сити Бестия ушла на пенсию и взяла на себя управление Посмертием. Теперь она ведет дела с местными Соло и иногда выступает в качестве посредника между потенциальными контактами.

Уильям Джозеф "Билли Джо" Брентвуд (Корпорат): для большинства людей, знакомых с ним, Билли Джо Брентвуд остается добродушным, хлопающим по плечу, крикливым руководителем, возглавляющим офис компании Петрохем в Найт-Сити в Далласе. Приятным источником добродушных историй и небылиц о буйной молодости в свободном штате Техас. Те, кто немного ближе к нему, знают правду. За внешностью высокопоставленного филантропа скрывается безжалостный, амбициозный исполнитель, которого мало волнует, по сьим головам он пойдёт по пути к вершине, лишь бы не запятнать свой общественный имидж. По слухам, Брентвуд держит руку на пульсе во множестве сфер, включая местную и национальную политику. Его образ жизни сделал его не чуждым скандалов — он излюбленная мишень шантажистов и репортеров, но многие из тех, кто пытался принудить его или достать скелеты из его шкафа, оказывались или лицом вниз в гавани, или с бетонным тазиком на ногах.

Доктор Ву Чии Ли (Медтехник): пожилой доктор Ли живет в застройке Уотсона и является народным целителем, священником, предсказателем и фармацевтом. Ли также хорошо известен и уважаем своими коллегами за то, что держит руку на пульсе азиатских общин Найт-Сити. Информация течет через его руки как ручей, часто направляясь им туда, где она принесет наибольшую пользу. Для большинства людей он кажется простым травником, говорящим только на своем родном кантонском языке. Но если столкнуться с интересной проблемой или проявить должное уважение, эта маска быстро исчезает с его лица, и он может оказать большую помощь.

Отморозки Найт-Сити

Несколько людей, которых вы *никогда* не захотите встретить.

Диллон Мерфи (Соло): Диллон — сладкоголосый Соло средних лет, который завоевал на улице прочную репутацию благодаря холодной голове и быстрому 44-му калибру. Он говорит с густым ирландским акцентом и похож на Рори Макгуайра, стрелка из Белфаста, сбежавшего из тюрьмы строгого режима несколько десятилетий назад. За спиной его называют "Белый рыцарь Найт-Сити" из-за рыцарских поступков, например, защита женщин и детей — иногда безвозмездно. Ходят слухи, что он женился на симпатичной рыжеволосой девушке и остепенился,

чтобы вырастить целую ораву детей. Но его все еще можно время от времени встретить на Улицах, особенно около церкви отца Кевина.

Эран Малур (Техник): орденоносный ветеран войны в Южной Америке, Эран Малур решил, что с него хватит. После восьми лет службы в морской пехоте Малур вернулся в США и, используя свои ветеранские льготы, открыл собственное дело. Будучи искусным оружейником, он начал делать оружие на заказ для своих друзей и вскоре завоевал популярность среди многих соло в Найт-Сити. В 2016 году Малур убедил некоторых из своих лучших клиентов вложить деньги в расширение бизнеса. Он приобрел небольшую робототехническую фабрику, которая устарела в результате последних инноваций в области производства в невесомости. Затем он переоборудовал фабрику по собственным спецификациям, чтобы проектировать, производить и модифицировать любое огнестрельное оружие в соответствии с желаниями заказчика. Сейчас он в частично на пенсии, но он сделает вам оружие, если вы ему особенно понравитесь. Одним из самых известных его клиентов был Джонни Сильверхэнд, для которого он создал несколько персональных пистолетов.

Отец Кевин (Соло): к всеобщему удивлению, отец Кевин из церкви Святых Ангелов в молодости был соло и успел побывать в дюжине или более стран. Когда ему надоели массовые разрушения и человеческая нетерпимость, он пришел к выводу, что только милосердие и божественная благодать могут спасти человечество. Он и его церковь предоставляют убежище и выступают посредниками в спорах для любого, кто попросит (и готов сдать оружие). Рекорд отца Кевина по мирному урегулированию проблем среди банд или корпораций является исключительным даже в хаосе Красного Времени.

Фокс (Соло): Фокс — высокая стройная женщина, по крайней мере, насколько можно судить по ее голосу. Когда она была моложе, то излучала из себя первозданный ужас, всегда была одета в стильный черный цвет с головы до ног, ее лицо было едва видно за сетчатой вставкой в капюшоне, говорила она мало. Будучи телохранителем Хорнета в течение многих лет, она зарабатывала на жизнь, разочаровывая постоянный поток людей, желающих убить ее колоритного нанимателя во время его стремительного восхождения по государственной карьерной лестнице Найт-Сити. На данный момент она хорошо известна и уважаема в Найт-Сити, но продолжает свое манерное поведение только потому, что привыкла к этому. Она предпочитает убивать людей тихими, но эффективными способами. Ходят слухи, что она взялась обучать молодых Соло своими тихими, но эффективными методам, но никто не знает этого наверняка.

Зеленый Палец (Соло): Зеленый Палец родился в Найт-Сити в семье нигерийских иммигрантов и поступил на службу в Милитех, когда началась настоящая война. Он служил до конца конфликта и вернулся в частично разрушенный дом. Когда его семья и многие его друзья погибли, дом был разрушен, а тело сильно улучшенно борг-имплантами, у Зеленого Пальца не осталось ничего, кроме желания построить что-то из пепла. После войны Зеленый Палец — один из многих садовников на крыше восстанавливающегося городского центра Найт-Сити. Все еще сильно усиленный и хорошо обученный за годы боев, он сформировал свободную коалицию садоводов и фермеров на крышах, которых он защищает от бандитов и корпорации Континентал Брендс.

Кенширо Саэба (Законник): одно время Соло служил на Южно-Американской войне. Сейчас Кенширо работает частным детективом в Маленькой Европе, где он получил прозвище "Ночной охотник". Много лет назад, раскрыв дело о похищении Ясуме Канзаки и босса конкурирующей мафии, он был вынужден временно свернуть дела и на несколько лет скрыться в Джапантауне. У Кенширо много знакомых в местных правоохранительных органах, но не все одобряют его методы.

"Нож" (Соло): ассасин из якудзы, действующий в Найт-Сити. Мастер маскировки, никто не знает, как выглядит "Нож" и кем он может быть. И когда им может оказаться любой встречный, вы никогда не заметите его появления. Ходят слухи, что "Нож" — это кодовое имя целого ряда убийц. Если вам нужно связаться с ними — подумайте дважды. Вы можете отправить сообщение "Катана" на учетную запись ЗЧат, известную нескольким избранным Фиксерам.

Реклюз (Нетраннер): очень мало известно об отшельнике-нетраннере, живущем в самом сердце района Старый Джапантаун Боевой зоны. Но все в Боевой зоне знают, что в старый торговый комплекс Кайфу Корнер не стоит заходить, если вы не ищете неприятностей или вам не нужен нетраннер высшего класса. Последние несколько лет Реклюз жила в заброшенном мини-молле, устанавливая дорогие, скрытые системы защиты и сложные СЕТевые-архитектуры, о большинство эджраннеров могут

ДАТА

Кенширо известен тем, что ведёт дела, за которые большинство частных детективных агентств, включая Дендер Гёрлс, не берутся.

только мечтать. Она общается только с теми клиентами, которые могут выложить большие бабки, и никогда не встречается с ними лично. Реклюз предпочитает встречаться с клиентами в холле своей СЕТевой-архитектуры, где она появляется в виде своей иконки — огромного коричневого паука-отшельника с ледяным голосом. Некоторые говорят, что она — бывший агент Сетевого Дозора, скрывающийся от своих бывших работодателей. Некоторые даже утверждают, что она на самом деле ИИ, а некоторые говорят, что Реклюз — это призрак, живущий в старой СЕТи. Но все в Зоне боевых действий знают одно: если вам нужен взлом СЕТи, независимо от того, насколько он защищён, вы обращаетесь к Реклюз.

ДАТА

Несмотря на многолетние слухи, никто так и не доказал существование "Великого Бозо", предполагаемого лидера Бозосов.

Вудчиппер (Кочевник): сильный рост силы кочевников в Красное Время привело к постоянному росту конфликтов между семьями кочевников. Когда они ищут посредника, их местом назначения часто становится гараж Вудчиппер на окраине Найт-Сити. От споров за отвоеванные земли до межличностных конфликтов — все это они бросают Вудчиппер. Для своих клиентов она выступает в роли судьи вне закона, частного детектива и брачного консультанта. В ее гараже оружие под запретом, а все, кто ищет насилия, успокаиваются силами 270 фунтового миролюбивого, подкожно бронированного Кочевника и его внутреннего рамного экзоскилета.

ДАТА

Никогда не знаешь, кто может оказаться инквизитором. Они часто скрывают свои бандитские мантии, когда выполняют свою дневную работу.

Банды Найт-Сити

Улицы Найт-Сити живы и кишат бандами. Днем на улицах ведут свои делишки корпоративные директора и жители Биавервиля. Но ночью хищники выползают из-под камней и мусорных куч, и город воет. Называйте их канализационными крысами, ночными бабочками, отбросами или уличными подонками. Банды — главные властители города по ночам. Будь то маленькая группа из дюжины человек или армия из двух сотен, каждая банда в Найт-Сити так же разнообразна, как и сама улица. Стражи, хромеры, дорферы и фрики — все они брошены вместе в смертоносный коктейль, смешанный и обильно сбрызнутый кровью.

Знакомьтесь с бандами.
С худшими ночными кошмарами.

6-я улица: рожденная из многочисленных ветеранов 4-й Корпоративной Войны, 6-я улица - это банда линчевателей, которая защищает различные районы Найт-Сити. Члены 6-й улицы, как правило, хорошо вооружены и серьезно кибернетизированы со времен их службы. В последнее время они были вынуждены заняться вымогательством и контрабандой, чтобы оплачивать свои счета. Хоть они и действуют по всему городу, "6-я улица" — главные защитники церкви Святых Ангелов.

Бозос: когда они только появились, Бозос были бандой шутников. Сделавшись похожими на цирковых клоунов с красными носами, дикими рыжими волосами и длинными плоскими ногами (нет, не туфлями) и нарядившись в соответствующие костюмы, Бозос стали импровизированными шутниками. Но вскоре они стали настоящей бандой клоунов-убийц. Люди, живущие на территории Бозос, на собственном опыте убедились, что если вы видите группу Бозос, просто бегите. Бозос любят играть на самых больших страхах людей: скрываться в квартирах в темноте, запирать жертв в тесных помещениях, кишащих крысами, останавливать лифты на полпути и наполнять их водой. Они не *смешные*

Инквизиторы: Инквизиторы — это банда-культ. Как и другие банды ненависти, они сосредоточены на определенной идеологии, в данном случае на религиозной. Инквизиторы считают киберимпланты богохульством, и, не задумываясь, вырвут их прямо из твоего тела. Они считают это “спасением” твоей души. Они не только верят, что киберимпланты — это “зло”, но и ведут войну со всеми другими бандами в городе. Все ненавидят этих парней.

Железные прицелы: Железные Прицелы — относительно небольшая, но удивительно жёсткая боевая банда, находящаяся на грани киберпсихоза. Когда-то их финансировала Арасака, но после Войны им пришлось несладко. По Улицам ходят слухи, что у них появился новый благодетель, и они вновь демонстрируют всем свои Потрошители.

Мальстрём: эта боевая банда сформировалась из остатков старых Воинов Металла, которая была практически уничтожена за одну ночь Инквизиторами. Позднее в нее были призваны члены Легиона Красного Хрома и Железных Прицелов, которые также имели сильные личные обиды на инквизиторов. После войны Мальстрём уладил еще одну давнюю вражду с меньшей бандой киберпсихов и начал перенимать некоторые из философий ненависти к мясу своего старого соперника, что привело к почти экспоненциальному росту видимого и экстремального киберпротезирования среди членов банды. Это, в свою очередь, только увеличило количество и интенсивность сражений между Мальстрёмом и Инквизиторами.

Филармоник Вампайрс: Вампы — банда шутников, которую несколько десятилетий назад окрестили "Филармонией Вампиров ", когда пять ее членов, одетых в смокинги, плащи и вампирские зубы, взлетели на проводах за Симфоническим оркестром Найт-Сити в ночь Хэллоуина. Кто они — артисты, хулиганы или общественные деятели? Являются ли эти зубы частью костюма или нет? Кто знает?

Пираньи: Пираньи — типичная банда тусовщиков. Они веселятся, пьют Смэш, принимают и продают наркотики, грабят людей — всё это часть их образа жизни “потому что могу”. Для этих парней вечеринка — это всё.

Игроки Прайм-Тайма: Игроки — банда позеров, использующих бодискульптинг, чтобы выглядеть как участники старых ситкомов и телешоу ушедших эпох. Это банда-семья, которая защищает свой район и тоскует по ушедшим временам. Игроки разбиты на несколько различных фракций, основанных на различных шоу. Они территориальны и яростно защищают своих членов.

Отступники: Отступники — один из нескольких апокалиптических культов, возникших после войны. Они бродят по улицам, проповедуя о грядущем Урожае Душ, вербуя бездомных и собирая пожертвования, частенько из ваших бессознательных тел. Некоторые из них настоящие сумасшедшие, которые хотят вызвать Конец Времен прямо сейчас через кровопролитие и С4.

Легион Красного Хрома: Легион — это неофашистская банда ненависти. Молодые люди объединяются вокруг различных объеденяющих идеологий ненависти. Для них характерны униформа и милитаристские лозунги. Красные хромеры будут уничтожать всё, что, по их мнению, “неправильно”.

Мусорщики: это не как таковая банда, а отчаявшиеся бездомные, которые ютятся в разрушенных городских зонах, оставшихся после войны. Они рыщут среди обломков в поисках пригодных для продажи предметов, меди, платины, старых технологий и даже брошенного оружия. Многие при этом погибают. Не в последнюю очередь потому, что за последние семнадцать лет эти места городских сражений были изрядно перерыты и мусорщикам постоянно приходится копать все глубже и глубже в опасных мастах в поисках чего-нибудь ценного.

Стальные Vaqueros (ковбои): Стая кочевников из Салинаса. Их разношерстные караваны курсируют по прибрежным шоссе от сельскохозяйственных районов Санта-Круз до южных городов. Они примут к себе всех, кто проявит мастерство, надежность и сумеет не отставать. Умные и относительно честные, они заключили договоры о поставках с несколькими группами реставраторов Найт-Сити.

Тигриные Когти: находясь под властью Арасаки, "Тигриные Когти" откололись и стали опасной бандой, защищающей азиатское сообщество Найт-Сити. Они сыграли важную роль в восстановлении Джапантауна после 4-й корпоративной войны. Тигриные Когти известны своими быстрыми мотоциклами, быстрыми рефлексами и изящными боевыми искусствами.

Вудуисты: контакты с крупными преступниками во Флориде и на Карибах, возможно, положили начало Вудуистам — террористической банде с нотками ритуальной магии, питающей свои причудливые вкусы торговлей преимущественно не-синтетическими наркотиками. Но в последнее время ситуация меняется, поскольку в этот район начали переезжать настоящие гаитяне и другие беженцы из разрушенной Доминиканской Республики. Эти иммигранты обиделись на Вудуистов и стали выражать свое недовольство, калеча своих жертв и расчленяя мертвых мачете, оставляя части тела в качестве предупреждения. Следите за новостями.

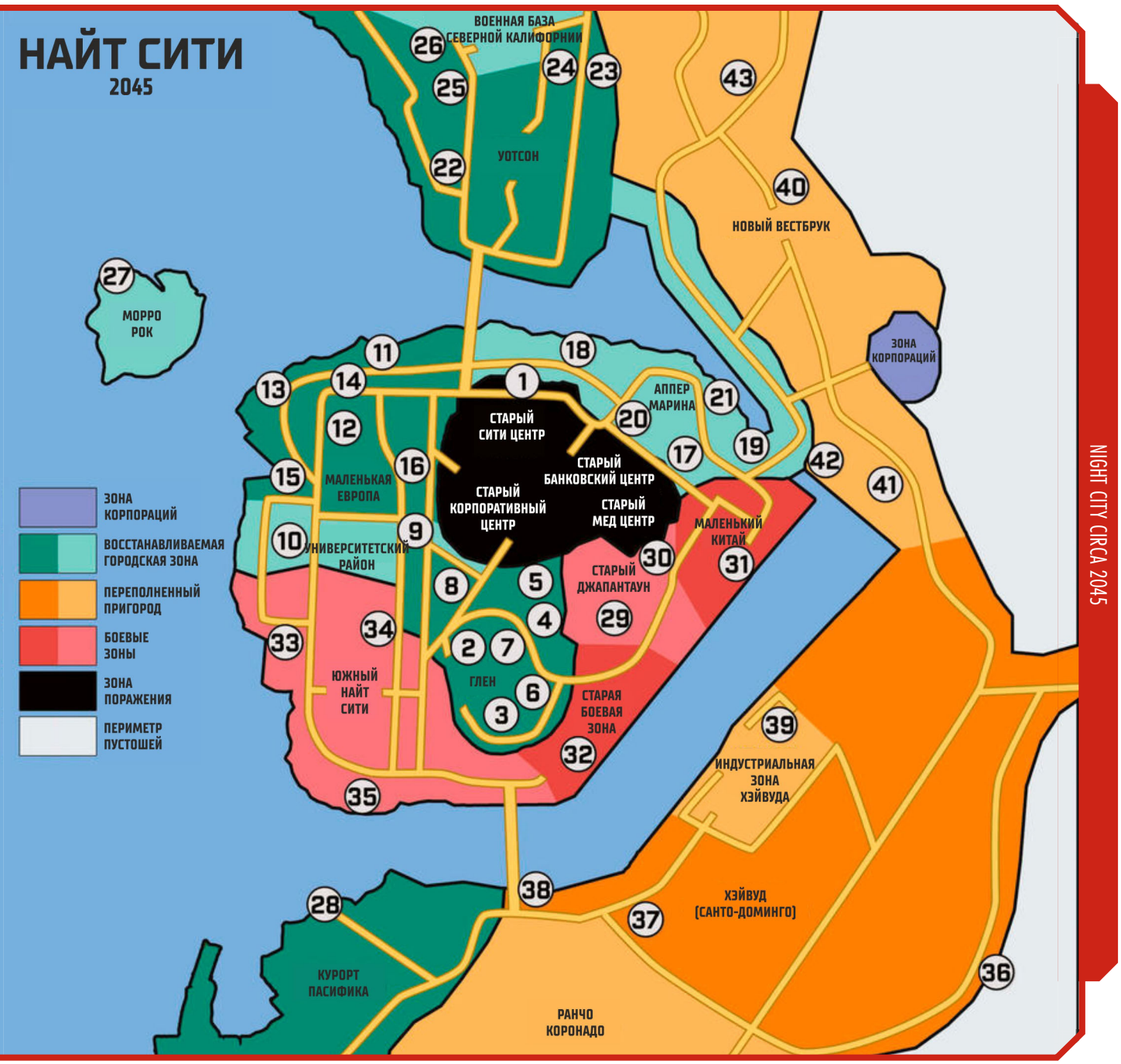
Куда делась [имя_банды]?

Еще до 4-й корпоративной войны банды жили и умирали в круговороте кровавого насилия. Нередко банда погибала после одной оргии насилия, от рук конкурентов или в результате репрессий Корпорации.

После геноцида Найт-Сити многие банды просто распались в хаосе. Диджеи рассеялись по ветру, многие Брениакс стали жертвами Р.Э.Б.И.Д.С.., а большинство Дикарей погибли в борьбе с солдатами Милитеха.

Конечно, всегда есть шанс, что кто-то выживет, чтобы начать все сначала, или новый бандит решит поднять авторитет, взяв старое имя и мотив.

Если у вас есть любимая банда из предыдущих игр, но вы не видите ее в этом списке, смело добавляйте ее в игру. В Найт-Сити большой город, и в нем найдется много места для новой банды или двух.



Ключевые места в Найт-Сити и его окрестностях

Ниже перечислены основные достопримечательности и места Найт-Сити.

Зона Поражения

1. **Тотентанц**: этот бар на краю Зоны Поражения хорошо известен как место, где можно найти бустеров. Все они, похоже, собираются здесь, но приходят не для того, чтобы танцевать. Считается, что ночь не удалась, если количество трупов не превышает двадцати.

Зона реконструкции Городского Центра

▶ Глен ◀

2. **Первый банк Найт-Сити**: главная артерия бизнеса в Найт-Сити. Первый этаж здания представляет собой общедоступное банковское учреждение старой школы с мраморным полом, с приветливыми кассирами и очередями из красного бархата. Настоящие деньги хранятся в хранилище на втором этаже, и между этими этажами доступ ограничен. количество лоббистов, групп особых интересов и государственных служащих, суетящихся в этом месте, не уменьшается.

3. **Мэрия**: место заседаний органов власти Найт-Сити. Несмотря ни на что, количество лоббистов, групп интересов и правительственных служащих, суетящихся в этом месте, не уменьшилось.

4. **Участок городской полиции №1**: расположен на границе между Гленом и Боевой зоной, участок №1 является первой линией обороны против бустеров и киберпсихопатов Боевой зоны, и они следят за этой границей с орлиным взором и быстрой реакцией.

5. **Клуб Атлантида**: гламурный многоуровневый клуб, популярный среди руководителей благодаря своему броскому, авангардному и дезориентирующему стилю, который подчеркивают движущиеся лестницы, зеркальные стены и холодное лазурное освещение.

6. **Зал правосудия**: здание суда и тюрьмы, внушительное бруталистское сооружение, призванное устрашать своими огромными башнями и черными стальными дверями с решетками, было открыто для публики в тот же день, что и соседнее здание Мэрии.

7. **Офисы Меррилл, Асукаги и Финча**: офисы Меррилл, Асукаги и Финча расположены на верхних этажах небоскреба, находящегося в центре города. Доступ на эти этажи ограничен для тех, у кого назначена встреча. Как правило, они не принимают новых клиентов, кроме как по приглашению.

8. **Рэйвен Майкрокибернетикс**: новые офисы компании Рэйвен Майкрокиб расположены в относительно неприметном корпоративном небоскребе. Хотя здание принадлежит им, их офисы занимают только 10 верхних этажей. Остальные этажи отведены под жилье их близких деловых партнеров

▶ Университетский район ◀

9. **Кампус Биотехники**: офисы компании Биотехника находятся на окраине Университетского района. Теплицы с геодезическими куполами усеивают территорию, а террасы на крыше придают им уникальный вид. Один из куполов открыт для публики как живой музей естественной истории и истории компании. По ночам из кампуса доносятся странные звуки.

10. **Университет Найт-Сити**: кампус колледжа, построенный в виде укрепленного монастыря после многочисленных нападений бустеров, УНС является центром высшего образования в городе и единственной возможностью для детей не-корпоратов получить высшее образование

▶ Маленькая Европа ◀

11. **Камден Корт**: высокоукрепленный элитный жилой комплекс на северной стороне, Корт предпочитают Соло за его поистине ошеломляющую физическую и сетевую безопасность — только сумасшедший попытается проникнуть в Кэмден Корт без штурмовой группы корпорации.

12. **Офисы Континентал Брендс**: офисы расположены в одном из новейших небоскребов Найт-Сити. На первых нескольких этажах расположен мегамарт "Оазис", где можно купить самые необычные вкусы киббла, посетить тестовую кухню "Оазис" или уроки "Готовим с кибблом". Верхние этажи занимают исключительно унылые офисы и иногда химические лаборатории.

13. **Офисы Денжер Гёрл**: находятся в величественном тринадцатиэтажном здании в стиле арт-деко, увенчанном декоративной башней с часами. Внутри вы найдете тринадцать этажей с пёстрым розовым мохнатым полом, чучелами персонажей-маскотов, улыбающимися девушками-кошками, моделями роботов, святынями J-pop групп и ярко раскрашенным оружием.

ДАТА

Некоторые из Корп упорно работают над наступлением дня, когда в Найт-Сити снова будет центральное правительство. Именно поэтому они финансировали строительство Глена.

Я знаю, что в Найт-Сити это сложно понять, малыш, но это ~~святое~~ ~~место~~. Так что либо уважай ~~святость~~ моей церкви, либо будешь уважать святость моих ~~кулаков~~. Выбор за тобой.

— ОТЕЦ КЕВИН

14. **Церковь Святых Ангелов**: трехэтажная римско-католическая церковь, управляемая Отцом Кевином, которая предоставляет убежище и духовное руководство всем, кто готов сложить оружие и мирно поговорить.

15. **Пожарная часть #2**: большая защищенная пожарная часть, которая направляет кибернизированные пожарные команды для борьбы со случайными пожарами в Зоне Реконструкций и поджогами на границе с Боевой Зоной.

16. **Короткое Замыкание**: любимое место отдыха техников и нетраннеров, нередко посетители этого бара притаскивают из Зоны Поражения разбитую технику, чтобы возиться с ней в кабинках — дроны Жирафа у дверей не дают людям притащить что-нибудь слишком опасное.

▶ Аппер Марина ◀

17. **Городской медицинский центр**: крупная исследовательская больница с многочисленными корпоративными связями. Помимо оказания медицинской помощи жителям Найт Сити, больница также известна тем, что предлагает терапию и бодискульптинг, если, конечно, у вас есть евробаксы.

18. **Стадион МакКартни Филд**: Стадион на 75 000 мест, спонсируемый корпорациями, является домом для многих местных команд Найт Сити: Night City Slammers (бейсбол), Night City Rangers (футбол), Night City Heat (баскетбол) и Night City Death Dealers (боевой соккер).

19. **Офисы REO Мяснойвагон:** REO Мяснойвагон, мелкий конкурент Trauma Team, имеет свои офисы рядом с Боевыми Зонами. Они до сих пор практикуют сомнительную бизнес-модель "мясного прыжка", пытаясь явиться на вызов команды Trauma Team раньше, чтобы украсть их клиента и взять с него деньги за лечение, если он выживет.

ДАТА

В Посмертии можно заказать "Джонни Сильверхенд", но, как ни странно, нельзя заказать "Моргана Блэкхенда".

20. **Посмертие**: главный бар Соло в Найт Сити, построенный в останках старого морга на окраине Зоны Поражения и управляемый легендарным Соло, Бейстией. Каждый Соло в городе мечтает иметь коктейль в Посмертии, названный в его честь, даже если это произойдет только после смерти.

21. **Офисы Зиккурат**: офисы расположены во впечатляющем, изогнутом небоскребе, спроектированном так, чтобы парить над заливом и привлекать внимание. Доступ общественности ограничен редкими пресс-конференциями.

▶ Застройка Уотсон ◀

22. **Городской полицейский участок №3**: большой, хорошо вооруженный (часто параноидально) участок с персоналом, состоящим из офицеров-ветеранов, вооруженных оружием Милитеха, чтобы поддерживать мир в северной части Найт Сити.

23. **Офисы компании Перохем**: офисы расположены через дорогу от их злейшего корпоративного конкурента, корпы СовОйл. Кроме небольшого музея, где можно познакомиться с историей нефтяной промышленности, и сувенирной лавки, территория комплекса хорошо защищена и недоступна для посетителей

24. **Офисы компании СовОйл**: расположены через дорогу от их злейшего конкурента, компании Петрохем. Они совершенно недоступны для посетителей. За воротами комплекса можно увидеть множество безвкусных позолоченных статуй и монолитов.

25. **Башня Trauma Team**: в башне находится собственная больница, предназначенная исключительно для эксклюзивных клиентов Trauma Team, ремонтный отсек AV-4 и башня управления воздушным движением для управления логистическим хаосом

▶ Северо-Калифорнийская Военная База ◀

26. **Офисы Милитех**: в Найт-Сити офисы расположены на Северо-Калифорнийской военной базе. Доступ есть только у персонала Корпорации. Любые встречи с посторонними людьми проводятся в охраняемом здании, расположенном между двумя контрольно-пропускными пунктами.

▶ Морро Рок ◀

27. **Ускорители массы Орбитал Эир**: грандиозная стройка на скале Морро, затеянная для сооружения первого орбитального ускорителя масс в Найт-Сити.

▶ Курорт Пасифика ◀

28. **Морской Парк Развлечений**: спонсируемый корпорацией парк развлечений, место отдыха, в котором вас ждут захватывающие приключения, потрясающие аттракционы в тематическом парке, фуд-корты Континентал Брендс и множество корпоративных служб безопасности. Большая часть парка постоянно обновляется.

Боевые Зоны

▶ Старый Джапантаун ◀

29. **Кризисный медицинский центр**: медицинский центр, где не задают вопросов, оснащенный самыми передовыми технологиями и посещаемый эджранерами, Соло и бустерами. Кризисный медицинский центр является нейтральной территорией для всех фракций.

30. **Отель Высший Суд Plaza**: безусловно стильный и хорошо защищенный отель, расположенный между Старым Джапантауном и Маленьким Китаем, со стеклянными лифтами, отличным сервисом и декором 1920-х годов.

▶ Маленький Китай ◀

31. **Потерянная надежда**: небольшой эксклюзивный бар Соло, который обслуживает в первую очередь ветеранов Южной Америки и 4-й корпоративной войны, служащий домом вдали от дома для многих самых опасных пенсионеров города.

▶ Старая Боевая Зона ◀

32. **Кошерный гастроном Джесси Джеймса**: популярное место встречи как кочевников, так и бустеров, гастроном на самом деле больше похож на салун с еженощным подсчетом трупов, соперничающим с Тотентацем, но за небольшое состояние вы можете получить довольно хорошую солонину на ржи

▶ Южный Найт-Сити ◀

33. **Медицинские технологии** небольшой бодибанк на берегу залива, который избежал сваливания в море. Специализируется на выращивании запасных конечностей на заказ, а также поставляет киберимпланты различным бандам бустеров.

Ваш Город

Не существует правила, согласно которому вы должны играть в ***Cyberpunk RED*** *в Найт-Сити. Вы можете устроить свою игру в Атланте, Барселоне, Мельбурне, Рио-де-Жанейро или в любой другой точке мира. Ваша игра. Ваш выбор. Сделайте ее своей.*

Также нет правила, что вы должны играть в нашей версии Найт-Сити. Если у вас есть идея для большого Медиакорпорации, которая заменит Net54 — действуйте! Если вы хотите, чтобы в Аппер Марине был популярный бар с лапшой и горячими источниками, возьмите маркер и нарисуйте это на карте.

Город, в котором вы играете, будь то Найт-Сити или какое-то другое место, должен быть живым, дышащим местом. Он должен быть таким же персонажем, как и любой NPC в игре. Лучший способ добиться этого — сделать город, каким бы он ни был, своим собственным. Конечно, используйте наши материалы, но наполните его своими людьми, своими бандами, своими локациями.

Сделайте свой Город.

34. **Savage Docs**: риппердок приличного размера, управляемый 5 учениками покойного Доктора Сэведжа, крышуемый Якудзой и Тигриными когтями.

35. **Бар Слэммер**: популярный бар бандитов в доках, известный своей ареной из шлакоблоков, куда приезжают бустеры со всех боевых зон, чтобы решить споры с помощью тяжелого оружия и кровавых потрошителей.

Переполненные Пригороды

▶ Хейвуд (Санто Доминго) ◀

ДАТА

Кочевники контролируют несколько въездов в Найт Сити, но лагерь Альдекальдо — место, где они предпочитают вести дела.

36. **Лагерь Альдекальдо**: большой мультикультурный лагерь на окраине города, где Кочевники Альдекальдо управляют обширной торговой и транспортной сетью, нанимаясь, чтобы проводить людей через пустоши и перевозить товары практически куда угодно.

37. **Городской полицейский участок № 2**: большой и перегруженный работой полицейский участок, который должен был направить более половины своих сил на борьбу с бандами мусорщиков и стал полагаться на дронов «Жирафа» для патрулирования обширных пространств переполненных пригородов.

38. **МеталШторм**: почти нерушимый бар, построенный под мостом в центре Найт-Сити, МеталШторм обслуживает хромеров всех форм и размеров, в том числе группу полностью преобразованных тел, которые приходят в бар, чтобы подраться и нажраться. Почти все в этом баре из цельного металла, даже посетители.

▶ Индустриальная зона Хейвуда ◀

39. **Офисный парк «Жирафа»**: офисы были построены на территории существующего заводского парка, новые этажи надстроены прямо поверх существующей архитектуры, вдохнув новую жизнь в старые интерьеры, освободив место для уютных кафетериев, инновационных уголков и, как минимум, одного лазертага. Дроны и роботы-животные часто патрулируют офисный парк.

▶ Новый Вестбрук ◀

40. **Офисы Нетворк 54**: даже с другой стороны залива общественные офисы Нетворк 54 являются легко узнаваемой частью горизонта благодаря неоновой 54 на фасаде здания. Дом многих популярных шоу, снятых перед живой аудиторией в студии, в здании также есть собственная клиника, рестораны, центр отдыха и жилье исключительно для его звезд, которые не уехали в тур.

41. **Пожарная часть Найт-Сити №1**: хорошо оснащенная пожарная часть на краю залива, которая использует AV-4 и пожарные машины для тушения пожаров в северной и южной частях города.

42. **Кампус Роклин Аугментикс**: офисы расположены в кампусе, состоящем из офисов, конференц-залов, кафетерия и больницы, соединенных несколькими мостами со вторым, гораздо более крупным, бетонным зданием, предназначенным исключительно для исследований и разработок.

43. **Офисы WorldSat**: офисы расположены в Новом Вэстбруке на вершине хребта, что увеличивает радиус действия их основной башни связи, расположенной здесь. Находится относительно близко к окраинам Найт-Сити. Комплекс хорошо защищен.

Это уже ТРЕТЬЕ убийство Корпа на этой неделе! Кому пришла в голову БЛЕСТЯЩАЯ идея поставить СовОйл и Петрохем НАПРОТИВ друг с друга?

— ОФИЦЕР СУРИ НАВАРРО

ПОВСЕДНЕВНАЯ ЖИЗНЬ

В КРАСНОЕ ВРЕМЯ

Итак, ты только что с большой дороги, да? Ты член семьи, а я не был бы хорошим членом стаи, если бы не заботился о брате. Итак, позволь мне рассказать, как делаются дела в Большом Плохом Найт-Сити.

Трейс Сантьяго

Не попасть в неприятности

Закон

Начнем с копов (это первое, о чем нужно знать в Сити). Прежде всего, большинство из них теперь называются законниками, поскольку их сфера деятельности охватывает гораздо больше, чем старая школа городского ритма жизни. Законники Красного Времени организованы так же, как и в 20-м веке, в них есть отделы убийств, нравов, краж и дорожного движения, примерно по 5 человек в каждом. Самым последним дополнением к полицейской организации стало появление группы, специализирующейся на поимке и устранении киберпсихов (называемой ПсихоОтряд). В то время как обычные полицейские выезжают на улицы на бронированной патрульной машине, в бронежилете, шлеме и с умным пистолетом Minami-10, в ПсихоОтряде используются автожиры, AV-4, миниганы, штурмовое оружие и ракетные установки Стингер.

Полицейские могут патрулировать все районы города. Корпоративные копы уполномочены патрулировать только корпоративные объекты. Однако в районах сосредоточения большого количество офисов может случится так, что весь центр города станет территорию корпоративных копов. Корпоративные копы обычно лучше вооружены и бронированы, и часто имеют полную страховку Trauma Team. Они также злее, жёстче и, скорее всего, будут стрелять первыми — ведь они знают, что корпорация может скрыть любые инциденты.

На открытых дорогах также есть законники. Поскольку во многих новых восстановленных городах еще не создана полиция, эти бродячие маршалы очень похожи на Уайаттов Эрпов времён Старого Запада — жесткие наездники, быстрые стрелки — отчасти поэтому в просторечии их объединяют под названием, взятом со старых вестернов 20-х годов — Законники.

Законы

Стремительный рост преступности в 1990-е годы доказал, что существующая правовая структура разваливалась. После чистки 1996 года (когда группы граждан линчевали сотни адвокатов по уголовным делам) правительство объявило военное положение на всей территории Соединенных Штатов сроком на три года. В это время правосудие вершили местные военные суды.

Справедливость в Армейском Стиле

В период военного положения, начавшегося в конце 1990-х годов, правительство США обратилось к военному уставу, чтобы заменить законы, которые ранее управляли страной. В результате Военный Кодекс стал основным законом американского законодательства.

Драконовские стандарты кодекса в отношении преступлений и наказаний были настолько хороши в глазах власть имущих, что когда военное положение было отменено, правительство учредило вместо него Единый гражданский кодекс правосудия.

В начале 2020-х годов наблюдалось некоторое ослабление ограничений, но после 4-й Корпоративной войны Единый кодекс гражданского правосудия снова стал законом страны.

Даже Найт-Сити, который не является частью Новых Соединенных Штатов, все еще основывает свои законы на Едином кодексе гражданского правосудия. Конечно, то, насколько эти законы соблюдаются, полностью зависит от того, в какой части Сити вы находитесь и каков ваш годовой доход. Забавно, что независимо от того, насколько суровыми становятся законы, богатым все равно удается избежать наказания за убийство. Иногда в буквальном смысле.

Преступления...

Угоны, Мошенничество и Воровство

Если под кражей понимается взятие чего-то чужого, то в Найт-Сити происходит очень много воровства. Даже слишком много. Воровство дает вам еду, когда вы голодаете, оружие, когда на вас нападают, жильё, когда вы живете на помойке, и деньги, чтобы платить другим людям, чтобы они прикрывали вас, когда вы недостаточно сильны, чтобы самому дать отпор.

Если бы законники действительно решились переловить поймать каждого человека в Найт-Сити, который что-то украл, они бы занимались этим круглосуточно. И для этого попросту не хватило бы законников.

Нет, в целом, Улица решает проблему воровства по-своему. Если вас поймали, вопрос только в том, насколько сильно жертва может вас избить. Иногда вас просто избивают. Иногда вас выслеживают, как собаку, и просто убивают (при условии, что перед тем, как убить вас, жертва не устроит пытки просто для смеха). Если вы украдете у корпорации, то,

скорее всего, вернетесь на улицу с выжженными мозгами или отправитесь в местный морг. Это всё происходит задолго до того, как на примчится какой-нибудь служитель закона.

Мошенничество? Между банкоматами и аферами, схемами доверия и креативной бухгалтерией, мошенничество — это стиль жизни. Но помните, что если ваша корпорация узнает, что ее новый руководитель "ведет" бухгалтерию или ворует из-под стола, вам останется только пожелать смерти. Корпорации вообще-то довольно законно относятся к таким вещам, они передадут то, что от вас осталось, властям... так или иначе.

Если вам повезет и вы предстанете перед судом за то, что Улица считает не большим преступлением, вы отделаетесь небольшим электропоркой, долгосрочной ссылкой или годом двумя бренданса. Ну так, к слову...

▶ Наркотики ◀

Теоретически, наркотики нельзя хранить на территории Соединенных Штатов. Тем не менее, био-энгибиторные болезни растений, разработанные в 1990-х годах Управлением по Борьбе с Наркотиками, уничтожили 96% существующих растений коки и опиума, что делает этот вопрос спорным. Закон также не распространяется на "дизайнерские наркотики", такие как эндорфины, которые определяются как медицинские. Кроме того, вы находитесь в Найт-Сити. Это больше не часть Соединенных Штатов, чумба. Курите их, если они у вас есть.

▶ Изнасилования и нападения ◀

В Красное Время нет особой разницы между изнасилованием и другими физическими угрозами — по крайней мере, с точки зрения Улицы. Если вы не можете отомстить нападавшему сами, есть множество Соло или других наемных убийц, которые с радостью наведут для вас Уличное правосудие. В большинстве случаев не существует никакого суда, кроме того, что вы и ваши союзники можете устроить вместе, хотя Законники обычно помогают, если вы их попросите. Они считают, что какой-нибудь мусорщик, вредящий другим, вероятно, рано или поздно перейдет к еще более отвратительным преступлениям, так что они могут с тем же успехом засунуть его задницу в камеру на пути к законному наказанию уже сейчас.

С другой стороны, даже не думайте нападать на кочевника или пытаться изнасиловать его. Обычно они просто тащат вас за ближайшей машиной, пока вы не превратитесь в гамбургер. Не стоит даже гадать, за что они привязывают эту веревку.

▶ Убийства и самозащита ◀

Самооборона определяется как "любой случай, когда нападающий может доказать, что его жизни или жизни другого лица угрожала опасность в обстоятельствах, когда нельзя было вызвать уполномоченного представителя закона или когда невозможно было удержать пострадавшую сторону любым другим способом". На улице происходит много убийств. Иногда в дело вмешиваются представители закона. Иногда вы можете заставить кого-то расследовать чужое убийство. Но в целом, если у вас есть оружие, и у них было оружие, Улица считает это самообороной, и тот, кто умер, вероятно, заслуживал этого.

...и Наказания

Приговорен за преступление? Наказания за уголовные преступления в соответствии с Единым кодексом правосудия 1999 года являются быстрыми, конкретными и жестокими. Сделки со следствием (признание вины по меньшему обвинению для ускорения судебного процесса) были отменены. Условные сроки почти не выдаются. Смертная казнь является стандартной мерой наказания за убийство, но существует 3-месячный процесс апелляции, в ходе которого могут быть представлены новые доказательства. Большинство тяжких преступлений предусматривают обязательное тюремное заключение на срок от пяти до десяти лет. За менее тяжкие преступления предусмотрен ряд неприятных видов наказания, по сравнению с которыми тюрьма звучит очень даже неплохо.

▶ Корректировка личности ◀

Простейшее наказание — это корректировка личности. Процесс, который прививает отвращение к совершению преступления в будущем. Корректировка имеет неприятные побочки, включая преувеличенный страх перед ситуациями и событиями, связанными с преступлением (например, страх перед деньгами, основанный на корректировке против грабежа).

ДАТА

Это при условии, что вы доберетесь до тюрьмы. Многие службы безопасности сначала стреляют, а протоколы заполняют уже после.

▶ Электропорка ◀

Если вы не садомазахист, вам это не понравится. Быть привязанным к большому Х-образному кресту, пока государственный палач (или местный эквивалент) разрывает вашу спину электрическим металлическим кнутом — это как раз то, что вам не понравится. Десяти ударов плетью обычно достаточно, чтобы убить большинство людей. Но за мелкие преступления вы, скорее всего, отделаетесь только тремя.

▶ Изгнание ◀

Имплантаты изгнанников настроены на сигнал передачи, транслируемый через городскую СЕТь. Если преступник входит в город, имплантат причиняет мучительную боль. Преступник фактически изгоняется из города, чтобы никогда больше не появляться в нём. Повторные преступления в других городах просто вызывают добавление дополнительных кодов города к имплантату. После совершения большого количества преступлений в достаточном количестве городов преступник больше не сможет попасть в цивилизацию.

▶ Тюремный Блюз ◀

Тюрьмы 2000-х годов ужасающе переполнены и смертельно опасны. После бунтов 90-х годов руководство тюрем не заботится о реабилитации — в основном их интересует содержание в тюрьмах "бешеных псов" общества и содержание улиц в чистоте. Большинство заключенных переведены в блоки строгого режима.

Блоки низкого уровня безопасности — это изоляторы для мелких преступников и тех, кто осужден за правонарушения средней тяжести. Заключенные часто делят камеры с одним или несколькими другими заключенными.

Во многих отношениях блоки строгого режима очень похожи на тюрьмы конца 20-го века. В них работают надзорщики, частные или корпоративные, которые без колебаний расстреливают неугодных преступников,. Большинство заключенных — краткосрочные , долгосрочные заключенные могут стать попечителями и даже могут быть замещать охрану, получив доступ к несмертельному оружию, если это позволяет их психологическое здоровье. От заключенных с низким уровнем опасности часто требуется добросовестная работа на рутинных работах. Это можно сравнить со старыми исправительными лагерями, где заключенные работали так много, что у них не было энергии для создания проблем. В некоторых учреждениях общего режима вместо камер используются общежития.

Есть и учреждения строгого режима. В них содержатся самые страшные преступники. Большинство из них почти все время находятся взаперти. Межличностное общение между заключенными запрещено. Оказавшись в строгаче, вы остаетесь один на один с собой на весь срок. Дроны круглосуточно охраняют преступников, и ни одно посягательство на безопасность не допускается — под страхом смертной казни. Заключенные общаются с охранниками и другим уполномоченным персоналом только во время прохождения какого-либо лечения.

▶ Брейнданс ◀

Чтобы справиться с переполненностью тюрем, многие заключенные подвергаются "брейндансам" — их помещают в криокамеры, подключают к зацикленным программам и "отключают" на два-три года. Непрерывный брейнданс создает кошмар бесконечного, безвкусного ужаса, заставляя заключенных бояться этого больше всего. Хотя терапия брейндансом часто является обычной мерой пресечения преступника, большинство из них сделают все, чтобы избежать этого.

Хотя тело охлаждается и физические нагрузки невозможны, разум преступника полностью активен в течение всего сеанса. Все, что они действительно могут видеть — это бесконечная чернота полной сенсорной депривации. Пятнадцать или более лет такого заключения заставят даже самого закоренелого преступника молить о другом приговоре. Но охрана всегда наготове, чтобы подавить любые внештатные ситуации

Брейнданс также используется как отличный способ избавления от особых заключенных вместо казни (казнь не всегда хорошее решение для имиджа).

▶ Бах — Вы Добились Правосудия ◀

Самым простым методом наказания остается казнь. В большинстве штатов есть государственный палач, который вершит правосудие одним метким выстрелом в упор пулей 44-го калибра. Они также уполномочены выслеживать беглецов из камеры смертников.

Как вы остаётесь на связи

Знакомьтесь, Ваш Агент

В Красное Время на смену мобильному телефону 2000-х годов пришло устройство, на поколение превосходящее своих предшественников. Даже в 2013 году мобильные телефоны могли звонить, записывать информацию, делать фотографии и записывать музыку. Некоторые из них даже могли загружать фильмы и телепередачи. Но Агент — это новое технологическое решение, которое позволяет не только принимать звонки.

▶ ИИ Агента ◀

Уникальность вашего Агента заключается в его СамоАдаптивном ИИ (САИИ) — программе, которая управляет вашим Агентом. Это не настоящий ИИ, а скорее набор взаимосвязанных программ, которые управляют данными и "учатся" тому, что нужно делать, взаимодействуя со своим владельцем. Это позволяет Агенту управлять вашей жизнью — следить за тем, чтобы у вас было время сделать что-то более важное, вместо похода в магазин или стирки белья.

▶ Что Может Дать Ваш Агент ◀

Начнем с основных функций. Конечно, вы можете использовать свой Агент для совершения телефонных звонков голосом или видео с плоского экрана. Вы можете записывать звонки, переадресовывать их или даже переводить в режим автоответчика. Но зачем на этом останавливаться? Как настоящий агент, ваш Агент может также управлять вашими звонками. Если вы пытаетесь найти человека, ваш агент не только просканирует местный Дата Пул, чтобы узнать его местоположение, но и сможет перевести звонок на вас. Если у вас нет времени на разговоры, агент может создать реалистичное изображение вашей головы, собранное из случаев, когда вы им пользовались. Изображение головы может передавать сообщения или работать в качестве автоответчика. Ваш агент также может проверять ваши звонки, подстраивая реакцию изображения головы под каждого звонящего (приятную для клиента, неприятную для адвоката) и сообщая вам, что было сделано в каждом случае, используя один из сотен возможных загружаемых голосов, к которым он может получить доступ.

Наконец, ваш агент может отправлять или получать текстовые сообщения, а также загружать обновления скримлиста (новостей) по темам, которые вы выбрали.

ДАТА

Нужно купить агент? Ищите на СТР 351.

Многие люди пользуются старомодными раскладушками. Они дешевы, поэтому их не жалко выбросить, если вы боитесь, что за вами следят.

BY RICHARD BAGNALL

▶ Получение Личности ◀

Ваш агент также является вашей резервной памятью. Он не только может сохранять для вас встречи, как органайзер, но и действовать в соответствии с ними. Допустим, у вас юбилей. Сообщите Агенту человека и дату. Он не только напомнит вам, но вы можете настроить его на сканирование базы персональных данных об этом человеке и использовать эти данные для выбора подарка. Он заранее спросит вас, будет ли подарок приемлемым, если да, то Агент закажет подарок, оплатит его с вашего кредитного счета и доставит получателю — все через Дата Пул. Ваш агент также действует как портативный "архив НКВД" — собирает информацию о людях, с которыми вы общаетесь, либо отмечая ваше взаимодействие с ними, либо опрашивая их агентов, чтобы получить данные (например, номера телефонов и их личные предпочтения).

▶ Добавим Больше Персонализации ◀

ДАТА

Дайте своему агенту имя и даже характер. Он может стать забавным NPC во время игры!

Ваш агент не обязательно безжизненный инструмент. С помощью обновлений вы можете наделить его суррогатной личностью с именем, голосом и даже аватаром в виде лица и тела. Вы дать ему имя, просить его сделать что-то или даже настроить его так, чтобы он звонил вам и разговаривал с вами, как реальный человек. Известны случаи, когда одинокие люди, находящиеся на дальних транспортных маршрутах или орбитальных станциях, перепрограммировали свой Агенто на роль суррогатных любовников и секретарей (с помощью специальных киберимлантов для удовлетворения очень специфических желаний).

▶ Базы Данных ◀

ДАТА

Приложение Сразу Спроси Сашу от Зиккурат специально разработано для поиска информации агентом в Дата Пуле.

Нужна информация? Забудьте об использовании Дата Термов. Ваш агент имеет автономные функции поиска, которые позволяют ему проводить исследования за вас. Попросите ваш агент найти информацию, и он отправится в Дата Пул в её поисках. Он может собрать её в упрощенный формат отчета (параметры отчета выбираете вы), который может быть представлен в виде текста, графики или голоса. Ваш агент также может сканировать Дата Пул, чтобы найти человека, место или предмет. Вы можете указать ему отобразить результат в виде карты, GPS-навигатора или голосового файла.

▶ Лайфстайл Менеджер ◀

Ваш агент может быть связан с большинством приборов в вашем Конапте. Он общается с вашим холодильником и шкафами, спрашивая, не нужны ли вам продукты. Если у вас заканчиваются продукты из списка покупок, который можно настроить на заказ дополнительных продуктов и их доставку до вашей двери. Он даже общается с рулоном туалетной бумаги, чтобы убедиться, что она никогда не закончится. Вы можете подключить агент к своей одежде — цифровая ткань сообщает , когда вещь изнашивается, позволяет узнать, что это за вещь, где она была куплена и откуда можно заказать замену. Вы можете подключить Агент к большинству устройств в вашей жизни: если вашему автомобилю требуется техобслуживание, он назначит встречу с механиком, если ваше оружие нуждается в чистке или ремонте, он также сообщит вам об этом. Агент даже следит за показателями вашего тела, если вы попросите. Если вы ранены, он сканирует ваше тело и вызывает Trauma Team, если вы соедините его с биомоном.

▶ Развлечения ◀

Ваш агент также является вашим главным каналом развлечений. Не тащите с собой старые музыкальные плееры, MPEG-поды или развлекательные дата-слайверы. Ваш агент может хранить тысячи часов программ: музыку, видео, фильмы, игры. Он может отображать их на собственном встроенном LCD-дисплее или автоматически искать любой неиспользуемый видео/аудио экран в зоне и проецировать свои программы на него. С помощью цифровых тканей он может даже проецировать ваши любимые развлечения на вашу одежду.

Ваш агент записывает развлекательные программы, которые вы смотрите, после второго просмотра ваш агент автоматически загрузит для вас последующие эпизоды. Он также будет отслеживать похожие программы и отмечать для вас примерный эпизод для просмотра. А если его память перегружена, он может автоматически загрузить неиспользуемые данные в резервные устройства памяти (которые можно купить и установить в ваш Конапт), он сможет получить к ним доступ в любое время.

▶ Что на Борту Вашего Агента ◀

Хотя агенты не являются полноценными компьютерами, они имеют доступ ко многим функциям компьютерных программ. Они могут работать с текстом, используя голос или виртуальную клавиатуру, загружая результат в Дата Пул или на принтер. Они могут записывать изображения в двух- или трехмерном формате (в зависимости от модели) и загружать их в Дата Пул. Программы можно использовать для микширования музыки, создания спецэффектов и даже генерации CGI-изображений. Благодаря связям с экранами и музыкальными синтезаторами можно даже использовать Агент для выступлений.

Короче говоря, владеть агентом = иметь личного секретаря, оснащенного телефоном, телевизором, студией звукозаписи, развлекательной системой, компьютером, кнопкой медицинского оповещения, личным органайзером и сервисом онлайн-покупок в коробке размером с пачку сигарет.

▶ Провайдеры и Связь с Дата Пулом ◀

Но вся эта мощь не так уж и нужна, если ее не подключить, не так ли? А это значит — Провайдер. Вам понадобится поставщик услуг, который продаст вам связь. Ни одна корпа не владеет всей связью. Провайдеров миллионы, и каждый день появляются новые. Они устанавливают несколько беспроводных узлов и подключают мошенническое ПО к существующим узлам, которые итак активны. Никто не владеет всеми узлами, но поскольку каждый новый узел просто увеличивает зону охвата, существующие провайдеры с радостью позволяют новым парням подключаться. Услуги вашего Провайдера уже включены в любой Стиль Жизни.

Что вы носите с собой

К 1997 году даже самые человечные законы о контроле над оружием были погребены под волной общественного протеста, поскольку уровень преступности превратил Америку в осажденное государство. Самооборона стала американским стилем жизни, и произошел взрывной рост легкого оружия персональной защиты.

К 1999 году большинство законов о контроле за оружием предусматривали: 1) заполнение заявления на ношение, разрешающего скрытое ношение оружия; 2) четырехдневное ожидание тщательной проверки дела и получения разрешения, в котором может быть отказано на основании наличия судимости или психического заболевания; 3) оплату пошлины в размере 25 eb и нанесение серийного номера лазером на приклад оружия. Этот номер каталогизируется вместе с баллистической схемой стрельбы вашего оружия в штаб-квартире ФБР/ЦРУ в Вашингтоне.

Практически все игнорируют вышесказанное.

Правила

Федеральный закон об оружии 1999 года гласит, что если оружие с вашим идентификационным номером используется при совершении преступления, вы несете ответственность за это преступление, если только вы ранее не заявили об утере или краже оружия и не подали заявление в местную полицию.

Согласно закону об оружии, ношение пистолетов-пулеметов и другого автоматического оружия запрещено законом, владение им влечет за собой жесткое обязательное тюремное заключение сроком от пяти до семи лет. Но это никого останавливало.

Где Достать Товар

Где достать оружие? В наши дни нет ни одного салона Милитех. Но любой приличный Фиксер может найти вам оружие на местном Ночном рынке. Там есть масса вариантов — в конце концов, всего несколько лет назад была война — но вам не придется выбирать. Кто знает что он найдёт? Возможно, вам удастся раздобыть старый Маллориан или классический веллок.

Старые Пушки Еще Работают

В продаже (особенно на ночных рынках) все еще более чем достаточно подержанных моделей Беретты и Веблей, а большое количество устаревшего оружия можно найти по разумным ценам в любом ломбарде. Самое сложное — найти боеприпасы к ним. Большинство современных пистолетов безгильзовые, и если у вас старый пистолет, вам придется снаряжать его самому.

Военные Излишки

Одним из результатов масштабной войны, охватившей пять континентов, является то, что после неё вокруг будет валяться много лишнего и брошенного оборудования. Пистолеты, винтовки, автоматическое оружие, ручные ракетные установки, огнеметы — вы будете избалованы выбором. Если ваш фиксер сможет его найти, вы, скорее всего, сможете его купить — и получить в придачу безгильзовые патроны, подходящие к нему.

Современный Стаф

Хотя в использовании старого оружия, такого как Кольт .357 или .45, есть определенный пафос, разумный киберпанк знает, что современный пистолет — это хороший запасной вариант. После появления в середине 1980-х годов автоматического пистолета Глок 17 большинство крупных производителей пистолетов теперь выпускают пистолеты из полимерной смолы различных калибров.

Полимерные Однозарядники

Самым распространенным видом оружия являются различные модели пистолетов из полимерного пластика (Пистолеты Плохого Качества). Их легко создать с помощью 3D-печати, они дешевы и их можно

купить в вендинговых автоматах. Различных ярких дизайнерских цветов, эти, так называемые, Однозарядники поставляются с легкозаряжаемыми безгильзовыми боеприпасами, продающиеся по дешевке, доступные в большинстве магазинов Оазис Конвеньенс. Они сочетают в себе практичность, долговечность и стиль в маленьких компактных упаковках. Уже устаревшая линия Кибертин™ включает в себя гильзы с аэрографией и красочными фигурами и рисунками, отлитыми прямо внутри — идеальный подарок для молодого потребителя, интересующегося личной обороной.

Боеприпасы

Независимо от типа, большинство современных пистолетов рассчитаны на использование определенного класса боеприпасов в зависимости от размера оружия. Они группируются по мощности огня: легкие (эквивалент 6 мм), средние (9 мм), тяжелые (11 мм) и очень тяжелые (12 мм). Как правило, винтовки стреляют стандартным патроном (на основе 7,62x39 мм), что позволяет практически любой местной технологической фирме производить боеприпасы по мере необходимости.

Как вы передвигаетесь

Сюрприз, сюрприз. Вопреки ожиданиям, Темное будущее не принесло никаких сумасшедших новинок в области транспорта. Годы кризиса и гражданских войн препятствовали исследованиям новых способов передвижения — фактически, сам акт путешествий стал ограничен. Не ожидайте, что мир внутренних городов Красного Времени будет очень похож на 20-й век — сеть полных автострад, забитых поездов и переполненных аэропортов. Вместо этого думайте о нем как о лоскутном одеяле из плохо ухоженных дорог, заброшенных аэропортов и поездов, в которых орудуют банды и которые ходят с перебоями.

Наземный Транспорт

Наземные ТС

Различные производители

- **Силовая Установка**: ДВС на CHOOH^2 или метановом топливе
- **Максимальная Скорость**: от 100 до 300 Км/ч, в зависимости от модели
- **Пункты Здоровья Транспорта**: 50
- **Стоимость**: варьируется в зависимости от модели

С 1980-х годов в автомобилях внешне не произошло никаких серьезных изменений. Большинство автомобилей по-прежнему представляют собой коробку на колесах, с гладкими или жесткими краями. Этика киберпанка такова: "Если это работает, храни это, пока оно не сломается". В условиях безденежья 2000-х годов автопроизводители придерживались консервативного, неизобретательного дизайна, так что на сегодняшний день средний семейный автомобиль мало чем отличается от своих практически антикварных корней.

Из-за чрезвычайно высоких цен на нефть почти все автомобили 2000-х годов работают на баллонах со сжиженным метаном или метаспиртовым топливом, таким как CHOOH^2. Электромобили являются исключением, а не правилом, просто потому, что инфраструктуры для быстрой зарядки не существует.

Киберкары

Системы управления киберкаров примерно похожи на те, что были в конце 20-го века, но в них используется несколько больше цифровых дисплеев и кнопочных органов управления. В дополнение к

управлению, большинство автомобилей предлагают кибернетические системы управления. В этих системах используются сервоприводы колес, дроссельной заслонки и трансмиссии, которые управляются модифицированным кибермодемом в приборной панели.

Водитель просто втыкает свои интерфейсные штекеры в кибермодем и управляет автомобилем. Автомобили без внешних органов управления встречаются относительно редко, поскольку удаление руля делает автомобиль бесполезным для всех у кого нет нейро-имплантов. До сих пор ни один крупный производитель не выпустил автомобиль с чисто кибернетическим управлением, хотя есть несколько фирм, занимающихся обслуживанием, которые переоборудуют автомобиль исключительно под кибернетическое управление.

Кибербайки

Различные производители

- **Силовая установка**: CHOOH^2 или Водородный двигатель внутреннего сгорания
- **Максимальная скорость**: от 100 до 300 Км/ч, в зависимости от модели
- **Пункты Здоровья Транспорта**: 35
- **Стоимость**: варьируется в зависимости от модели

В наши дни существует огромное количество байков и трициклов. Большинство из них работают на водороде или CHOOH^2. Среди моделей - Кундалини, Харлон-Доусон, Зондо и Тойо-Томо.

Морской Транспорт

Скоростные лодки

Различные производители

- **Силовая установка**: CHOOH^2 или Водородный двигатель внутреннего сгорания
- **Максимальная скорость на воде**: 60 Км/ч
- **Пункты Здоровья Транспорта**: 50
- **Стоимость**: 30,000eb (Супер Роскошь)

Любое из множества небольших, легких, однопалубных судов, предназначенных для контрабанды, спасательных операций, охраны правопорядка, пиратства или (редко) катания на водных лыжах. Корпуса изготавливаются в основном из гибкого плотного полимера с титановым армированием. Модернизации включат в себя бортовые пулеметы и другое тяжелое вооружение.

Многоцелевая Миниподлодка Отес Хаммерхеад

Силовая установка: Батареи, ДВС CHOOH2
Максимальная скорость на воде: 15 Км/ч (10 СКО)
Максимальная скорость под водой: 60 Км/ч (20 СКО)
Пункты Здоровья Транспорта: 100
Экипаж: 3-8

Хаммерхед — пример большинства подлодок-такси в Мировом океане. Используемая в качестве челнока, она не предназначена для боевых действий и имеет выдающийся "грязный" силуэт, что позволяет легко обнаружить ее с помощью гидролокатора. Тем не менее, она функциональна и гибка, с двумя бортовыми псевдо-ИИ для помощи пилоту и экипажу в их задачах.

Несмотря на очевидное отсутствие боевой пользы, некоторые из них были вооружены спаренными ракетными установками и использовались в качестве патрульных подлодок. Пилоты этих "торпедок" разработали стандартную тактику — стрелять торпедами по любой враждебной букашке, как только она входит в зону максимальной дальности стрельбы. Затем они разворачиваются и сбегают обратно на свои базы, избегая любой возможной сблизиться с несомненно лучше оснащенными противниками.

Воздушный Транспорт

Гирокоптеры

Различные производители

- **Силовая установка**: роторный авиационный двигатель питающийся CHOOH^2
- **Радиус действия**: 50 километров
- **Максимальная скорость**: 100 Км/ч
- **Пункты Здоровья Транспорта**: 35
- **Стоимость**: 20,000eb (Супер Роскошь)

Беспорядки конца 90-х годов потребовали новой тактики действий в городских условиях. Главной из новинок стало внедрение легких, низколетящих пассажирских вертолетов или гирокоптеров.

В настоящее время они используются полицейскими подразделениями, группами корпоративной защиты, группами штурмовых операций Соло и бандами наркокурьеров. Невооруженные версии популярны в качестве транспортных средств для отдыха и прогулок.

ДАТА

Информация о боях на транспорте на СТР 189.

Вертолёты

Различные производители

- **Силовая установка**: Газовая турбина с турбовальным двигателем на базе CHOOH²
- **Радиус действия**: 600 километров
- **Максимальная скорость**: 200 км\ч
- **Пункты Здоровья Транспорта**: 60
- **Стоимость**: 50,000eb (Супер Роскошь)

На большинстве вертолетов на концах длинных крыльев установлены две мотогондолы с лопастями широкого профиля. Двигатели могут отклоняться от направления вперед до вертикального положения, что позволяет вертолету взлетать и зависать в вертикальном положении. Для удобства хранения крылья можно сложить вдоль корпуса, что делает его идеальным средством для запуска с вертолетных площадок на крышах и ВПП.

Будучи революционной концепцией, когда она была представлена в 1988 году, самолет с наклонными роторами стал стандартным транспортным средством в 2000-х годах. Военная версия с отличием служила во время беспорядков 90-х годов и конфликтов в Центральной Америке. Различные производители лицензировали конструкцию винтокрылых машин и применяли ее для небольших коммерческих и деловых моделей.

Вертолеты используются в качестве пригородных маршруток между городами и узловыми аэропортами или в как корпоративный транспорт, взлетающий с крыш звездоскрёбов. Небольшие версии, такие как AE-800 Перлит, являются популярными легкими вертолётами во всем мире, позволяя выполнять полеты даже в самые отдаленные и дикие места.

Многофункциональные Аэродины AV-4

Различные производители

Силовая установка: турбина с 1 вектором тяги

Радиус действия: 400 миль

Максимальная скорость полета: 200 Км/ч

Пункты Здоровья Транспорта: 100

Цена: 50,000eb (Супер Роскошь)

Ближайший к научно-фантастическим реактивным тачкам, AV-4 изначально разрабатывался как легкий штурмовик, способный действовать в тесных городских районах, куда не могут проникнуть вертолёты или самолеты. Короткий, похожий на луковицу, оснащенный рудиментарными маневровыми крыльями, AV-4 обладает аэродинамикой кирпича и полагается на грубую силу своего огромного реактивного двигателя, чтобы поддерживать его в воздухе (оригинальный двигатель поднимал 8-тонный джампджет, в то время как полностью загруженный AV-4 весит около 3 900 киллограм).

AV-4 используется полицией или корпами для штурма после установки на брюхо бортового пулемета. Они также используются в качестве аэродинов скорой помощи Trauma Team и корпоративного транспорта для доставки специальных грузов. Наиболее распространенной модернизацией AV-4 является усиленное шасси.

Супер аэродины AV-9

Различные производители

- **Силовая установка**: Сдвоенные турбины с изменяемым вектором тяги
- **Радиус действия**: 400 километров
- **Максимальная скорость полета**: 300 Км/ч
- **Пункты Здоровья Транспорта**: 60
- **Стоимость**: 100,000eb (Супер Роскошь)

Относительно недавно разработанные, более компактные, используемые в качестве спорткаров от мира AV, с двумя турбовентиляторами с отклоняемым вектором тяги, установленными в хорошо бронированных боковых гондолах. В дополнение к увеличению тяги, обеспечиваемой второй турбиной, снижение веса, полученное за счет минимальной кабины, позволяет AV-9 рассекать воздух на огромных скоростях. Их покупают в основном для отдыха богатые люди, но некоторые уличные жители находят им собственное применение.

Орбитальный Транспорт

Космолёт Дельта 4

- **Силовая установка**: Батареи, топливные элементы Hi-Lox
- **Максимальная скорость полета**: 6 Махов
- **Пункты Здоровья Транспорта**: 40
- **Экипаж**: 1-2

Дельты — это высокоскоростные суборбитальные космолёты, созданные для ведения боевых действий и перехвата, оставшиеся со времен 4-й корпоративной войны. Обычно они имеют два двигателя: обычный

сверхзвуковой реактивный для достижения высоты 35 000 м и твердотопливный ракетный для вывода на орбиту. Иногда дельталеты перевозятся на больших реактивных самолетах или выводятся на орбиту с помощью одноразовых ракет. Они также могут перевозиться на борту кораблей иследования дальнего космоса.

На орбите дельталеты используют маневровые двигатели для наведения на орбитальные цели. Хорошо вооруженные сдвоенными ИИ-ракетными капсулами, дельты быстро наносят удар, а затем, используя оставшееся топливо, возвращаются в атмосферу. Дельты — большая редкость. у ЕКА их всего 24, но недавно были обнаружены скрытые звенья космолётов, спрятанные на удаленных авиабазах в США и Евротеатре, что сделало их доступными для самых состоятельных людей и семей кочевников через фиксеров мирового класса.

Мега Штуки для Максимума Груза

Магнитно-Левитационный Поезд

Различные производители

Силовая установка: Электрическое поле индуктивности третьего рельса
Максимальная скорость: 300 Км/ч (60 СКО)
Пункты Здоровья Транспорта: 100 на вагон

Магниты из сверхпроводников позволили построить чрезвычайно дешевые и прочные левитационные поезда. Передвигаясь на магнитных подушках, эта левитация стали одним из основных транспортных ресурсов в 2000-х годах. Финансируемые корпорациями или городскими властями, они присутствуют в большинстве крупных городов.

МагЛевы обычно строятся под землей в черте города и проходят на высоких опорах в пригородах. Обычно одна линия, ведущая в Корпоративную зону, закрыта, и для входа на нее требуется пропуск. Станции корпоративного МагЛева всегда чистые, хорошо освещенные и охраняются корпоративной охраной. Городские станции МагЛева обычно не соответствуют этим стандартам, хотя в большинстве городов на линии дежурят полицейские патрули для борьбы с преступностью и вандализмом.

Билеты на МагЛев оплачиваются из расчета 1eb за каждую пройденную станцию например, поездка через три станции будет стоить 3eb. Билеты можно приобрести в автоматических билетных автоматах за наличные. Такие автоматы расположены на самих станциях и в местных магазинах.

Грузовая Подлодка CINO БАЛДеЖ

- **Силовая установка**: батарея, ДВС СНООН^2
- **Максимальная скорость на воде**: 15 Км/ч (10 СКО)
- **Максимальная скорость под водой**: 60 Км/ч (20 СКО)
- **Пункты Здоровья Транспорта**: 300
- **Экипаж**: 6-36

Эта грузовая подлодка — возможно, самая важная вещь, которой когда-либо будет владеть стая Кочевников и которая сравниться с большими правительственными "бумерами". Более ста метров в длину, более десяти палуб в высоту, подлодка CINO является самым большим грузовым подводным судном из ныне производимых. Эксплуатируется всегда полным составом клана Кочевников. Разработанная русскими НеоСоветами, и ласково называемая Большой Ахиренной Лучезарной Дерзкой Жемчужинкой (БАЛДеЖ), она представляет собой конструкцию пятидесятилетней давности, которая была переоборудована для 2040-х и последующих годов. Гладкий корпус, покрытый звукопоглощающими плитками, и огромные гусеничные приводы делают БАЛДеЖ удивительно тихой подлодкой (учитывая ее размеры). Несмотря на массу корабля, его экипаж невелик, и управлять им могут всего 6 человек (На это влияет уровень псевдо-ИИ на борту). Особенности включают в себя четыре ракетные капсулы и отсек для Миниподлодок, в котором сейчас обычно размещается Хаммерхед.

K151 АэроЗеп

- **Силовая установка**: СНООН^2 или водородный ДВС
- **Максимальная скорость полета**: 100 Км/ч (20 СКО)
- **Пункты Здоровья Транспорта**: 300
- **Экипаж**: 2-36

Созданный на основе популярной в довоенное время конструкции Оверлорд армии США, этот аэрозеп теперь используется как грузовой транспорт, переоборудованный для перевозки до десяти грузовых модулей между портами. Они являются основными тяжелыми транспортниками для семей кочевников, базирующихся в воздухе, и не летают вблизи потенциальной зоны боевых действий. Они всегда держатся как можно дальше, охраняемые несколькими боевыми AVи или истребителями. K151 пилотируется экипажем из двух человек, но это редкость, обычно K151 является основной рабочей лошадкой одной семьи кочевников, на борту которой находится до 30 человек, а иногда и больше, если не перевозятся грузы.

КАК ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ ИНФОРМАЦИЮ

Дата Термы

Дата Терм — это компьютерный терминал на углу улицы, встроенный в бронированный бетонный столб. Термы подключены напрямую в СЕТь центральной службы дата термов. Они предоставляют карты города, информацию, новости, номера телефонов, текущие события, информацию о развлечениях и торговых услугах. Термины данных также могут использоваться для подключения к Дата Пулам. Тарифы составляют около 10eb (Дешевка) в минуту. Большинство Дата Термов обслуживаются Зиккуратом или местной службой ДТ, которая часто является дочерней компанией местной газеты или издателя Скримлистов.

Скримлисты

ДАТА

Примеры скримлистов (и прилагающихся к ним заданий) вы можете найти на СТР 425

Чтобы оставаться конкурентоспособными по отношению к телевидению, большинство газет сегодня используют цифровые технологии. Целые страницы набираются и верстаются на компьютере, фотографии монтируются на место в сетке, и вся газета сводится в цифровой код. Этот код передается в сотни газетных ящиков по всей области. Газетные ящики собирают код и печатают газету (с использованием высокоскоростной репликации) прямо на месте. В результате получается тонкая, хлипкая газета, известная на уличном жаргоне как Скримлист.

У скримлистов есть много преимуществ перед старыми газетами. Вы можете позвонить в газетный ящик и напечатать только те разделы газеты, которые вам нужны, заплатив 0,1eb за каждую напечатанную страницу. Новые выпуски создаются за несколько часов, что позволяет публике быть в курсе событий, даже если они происходят прямо сейчас (хотя большинство скримлистов обновляются в 6:00, 12:00, 17:00 и 22:00).

Кроме того, вы можете загрузить скримлист в свой Агент.

Генератор Новостных Заголовков для Скримлистов

Топ новостей предоставляет вам самые громкие заголовки с интервалом в четыре часа:

1d6	1	2	3	4	5	6
Категория	Международная	Национальная	Областная	Местная	Финансовая	Сплетня

Заголовки Скримлистов (бросте 1d10, или выберите 1 из каждой колонке)			
1	(Название Корпорации)	Предлагает	Корпорацию
2	Сенатор	Угрожает	Город
3	Президент	Скомпроментировал	Компромис
4	Корпорация(-ии)	Сковершил Убийство	Предупреждение
5	Городской Совет	Убит	План
6	Киберпсих	Умирает	Скандал
7	Убийца	Хвалит	Женщина
8	Маньяк	Объявляет	Мужчина
9	Трагически	Показывает	Несчастный случай
10	Следователи	Продолжает	Надежда

Новые Медиакорпы

СМИ предоставляют CGI- или шоу в прямом эфире, в которых представлены эстрада, драма, комедия и т.д. Новые СМИ могут быть огромными и охватывать несколько городов или небольшими — с десятком талантливых художников, техников и продюсеров.

Независимые СМИ и Медиа

Независимые СМИ и Медиа распространяют новости, сплетни, видео- и брейнданс- шоу контент, расследования и обзоры текущих событий. Они также обеспечивают поводы для большинства ток-шоу, а также документальных и информационных программ — эквивалент ведущих новостей прошлого.

Дата Пулы

Что делает ПопМедиа возможным, так это Дата Пулы — общегородская локальная сеть, которая связывает Красный мир вместе вместо старой СЕТи. Обычно построенный и обслуживаемый Зиккуратом, каждый город имеет свою собственную версию Дата Пула, требующую от пользователя создания учетной записи для входа в сеть и использования ее возможностей.

Дата Пулы также ограничены структурой локальной сети, необходимость в мире, где разгул СЕТевого-саботажа является правилом — жестко настроенная система просто не обладают гибкостью.

Так как Дата Пул является открытой базой данных, любой может легко закинуть в него новый ПопМедиа контент, причем новые записи легко найти с помощью функций поиска Агента. Получить обновление ленты так же просто, как щелкнуть по ссылке — и после того, как вы загрузите его в ваш Агент один раз, он будет продолжать загружать эту ленту (или похожую на неё), пока вы не скажете "стоп". ПопМедиа также является гибким и вирусным — поскольку в Дата Пулах интегрирована обратная связь, это означает, что он может отслеживать, сколько просматривают контент, и реагировать соответствующим образом.

Показ ПопМедиа контента может вначале занимать короткий временной слот на загрузку, но по мере роста числа подписчиков у канала и распространения информации, его контент может занять огромный процент от общей возможной пропускной способности. Это значит, что конкурирующие корпорации часто борются за временные слоты. Особенно это заметно, когда небольшие компании идут нога в ногу (и с оружием в руках) с гигантскими МедиаКорпами, которые все еще живы.

Что вы носите

Цифровая ткань интегрирует микросхемы в переплетение, что позволяет материалу обладать большими свойствами, чем просто украшение и защита. Другие ткани имеют способность нагреваться или охлаждаться, чтобы облегчить летний зной или зимнюю стужу. Большинство кнопок и молний оснащены микрокомпьютерами для управления этими функциями.

ДАТА

Узнать больше о Зиккурат можно на её бриффинге на СТР 280.

Одежда в Тёмном Будущем

- Знает, если она порвана или грязная, и может сообщить эту информацию в Агент или другим считывающим устройствам. Её бирки содержат не только данные о чистке и износе, но и коды производителя, номера заказов и размеры. Агент может заказать одежду на основе этих данных.
- Адаптируется к незначительным изменениям температуры, отслеживая температуру вашего тела и затягивая/ослабляя плетение, чтобы впустить или выпустить воздух.
- Может менять цвет или проецировать 2D-изображения на саму ткань.

BY NEIL BRANQUINHO

ДАТА
Узнайте сколько стоит быть модным на СТР 356.

Стили Темного Будущего

В Красное Время одежда очень разнообразна. Вы берете то, что можете достать, и иногда даже самый толстый кошелёк не обеспечит вам ту крутую кибер-кофту (со светящимся воротником), от которой у вас текут слюнки. Несмотря на это, мода имеет тенденцию следовать трендам, большинство из которых мы перечислили здесь. Каждый стиль говорит другим людям на Улице о том, какой образ вы создаете.

Фэшн Тренд	Стиль и Что он Говорит О Вас
Bag Lady Chic	Бездомный Тряпичный Бродяга
Gang Colors	Опасный Жестокий Бунтарь
Generic Chic	Стандартный Цветной Модульный
Bohemian	Народное, Ретро, Фристайл
Leisurewear	Комфорт Ловкость Атлетизм
Nomad Leathers	Вестерн Грубый Племенной
Asia Pop	Яркая Костюмированная Молодежная
Urban Flash	Яркая Технологичная Уличная
Businesswear	Лидерство Осанка Авторитет
High Fashion	Эксклюзив Дизайнер Кутюр

Что вы едите

Загрязнение окружающей среды, токсичные отходы и бездумное расходование ресурсов привели к тому, что земли стали бесплодными, а основные продукты питания либо находятся под угрозой исчезновения, либо стоят запредельно дорого. Реакцией Америки стало создание переработанных заменителей всего, что ей нужно. Патенты на большую часть технологий принадлежат компании Континентал Брендс.

Синтетическая Еда

▶ Киббл ◀

Киббл — стандартный продукт питания. Это массово производимый питательный продукт, состоящий в основном из ламинарии, планктона и соевых белков (слоган "Киббл — для людей!" полная хрень), который отвечает большинству продовольственных требований, но на вкус и запах такой же как и его собачье имя. Неокорпы часто выдают его рабочим в рамках своих программ "социальной поддержки" (только вот , стоимость вычитается из их зарплаты). Большинство людей в городских зонах едят как минимум один раз в день киббл, но стараются, чтобы основной пищей было что-то более приятное, если они могут себе это позволить.

BY EVE VENTRUE

▶ Полуфабрикаты ◀

Следующая ступень — это Полуфабрикаты: еда, которую можно готовить в микроволновой печи или они сами разогреются. Она по-прежнему в основном состоит из соевых и зерновых продуктов, но, как правило, более эффективна и межт содержать несколько кусочков настоящего мяса или овощей. Хороший Полуфабрикат имеет более высокий процент натуральных продуктов и скорее напоминает ресторанные блюда, но в упаковке. Вы нажимаете на пупырку, оно само разогревается, и вы едите. Стоит обычный полуфабрикат сильно дороже киббла, а хороший тем более. Они чаще всего встречаются в домах корпоратов и богачей. Если вы хотите найти полуфабрикат на территории эджраннеров, то вам лучше отправиться в ресторан, чумба.

Свежая Еда

Свежая пища всегда была стандартным блюдом для городской элиты и редкой роскошью для обычного человека, хотя некоторые группы населения имели преимущество в этой области, поскольку жили в среде, где пища обрабатывалась.

▶ Партизанское Садоводство ◀

Но сразу после войны доставка любого вида продовольствия в города (помните про банды налетчиков, враждующие Мегакорпы и проблемы с логистикой?) стала практически невозможной. Столкнувшись с голодом, многие Эджраннеры внезапно обзавелись "зелеными пальцами" — они разрыли ранее заброшенные участки и обнаружили под ними почву, а затем перевезли её, чтобы сделать сады на крышах и системы полива, работающие от периодических дождей. В течение нескольких лет после войны появилось множество небольших, ухоженных садовых участков, которые кормили население местных конаптов и соседских сквотов. По правде сказать, это была действительно хорошая еда (если не обращать внимания на радиоактивность и следы токсичных отходов).

▶ Убийство Ради Капусты ◀

Это не осталось незамеченным несельскохозяйственными сообществами... например, бустерами, ГоБандами и всеми остальными, кто не хотел самостоятельно что-то там выращивать. Начались жестокие войны за районы, где выращивали продовольствие, и количество трупов росло (очень удобно, чтобы потом, по возможности, переработать их в удобрения). Целые кварталы вооружались и начинали патрулировать свои Верхние Сороковые, готовые покалечить и убить любого, кто вздумает украсть помидор.

▶ Привет, Мясоед ◀

Ситуация накалилась еще больше, когда некоторые предприимчивые фермеры начали разводить настоящих кур, карликовых свиней и даже коз (коровы есть, но все еще редкость). Стада перегонялись под охраной кочевников с тяжеловооруженными Соло, создавая новую форму "перегона скота". Нет нужды говорить, что были попытки устроить перегон, которые закончились тем, что многих из них похоронили в стиле Бут-Хилла в Найт-Сити.

ДАТА

Клонирование пока остается очень дорогим, чтобы сделать клонированное мясо продуктом питания для масс.

▶ Цены в Магазине ◀

В Красное Время все немного поутихло. Была достигнута предварительная разрядка, особенно между Растущими и некоторыми Неокорпами. В обмен на усиленную охрану "квартирные фермеры" обменивались свежей едой, и обе стороны получали прибыль. Однако это не всегда удается, и все еще происходят рейды на отдельные городские фермы и сады на крышах, которые слишком близко подходят к магазинам Оазис, принадлежащих корпе Континентал Брендс.

Как вы развлекаетесь

Стриминг

Телевидение уже не является такой силой, как раньше. В Красное Время оно перешло куда более низкий уровень развлечений. Меньше каналов заполняют эфир, и большинство из них — это различные кабельные и платные каналы, ограниченные одним городом или небольшой аудиторией нескольких городов в пределах нескольких сотен километров друг от друга. Они показывают все, включая спорт, новости, музыкальные клипы, старые фильмы, зарубежные передачи, религиозные программы, дебаты, эротические и программы для взрослых, деловые новости и погоду. Кроме того, в послевоенном мире до сих пор существует множество однодиапазонных пиратских радиостанций.

ДАТА

Информация о Нетворк 54, одной из крупнейших вещательных компаний в мире, на СТР 274

СЕТевые Развлечения

В европейских и азиатских регионах большинство программ по-прежнему контролируется государством — например, BBC в Великобритании и NGK TV в Японии. В США доминируют три частные развлекательные сети: недавно появившаяся New Century Broadcasting (NCB), World Broadcasting Network (WBN) и Network News 54. Эти сети являются вещательными подразделениями трех массивных

развлекательных конгломератов, каждый из которых производит чипы данных, игры, потоковый контент, видео, фильмы и книги для масс людей. Продукт безвкусный, бездумный и рассчитан на самый низкий возможный интелект. Однако после краха СЕТи и спутникового вещания,эти развлечения столкнулись с жесткой конкуренцией со стороны новых форм контента, например, Дата Пулы и ПопМедиа.

Спутниковое Вещание

Помимо СЕТевых программ, все еще существует несколько спутниковых каналов, показывающих передачи со всего мира (многие из спутниковых каналов 2020-х пали жертвами войны). Существует также большое количество "пиратских" телестанций, работающих из скрытых станций и через кабельное и пиратское спутниковое соединение Хайрайдеров. Они часто являются основным источником новостей и информации, незапятнанной корпоративным или правительственным вмешательством.

В дополнение к стандартным телевизорам высокой четкости с плоским экраном довоенной эпохи, доступны экспериментальные (и дорогие — до 10,000eb за комплект) трехмерные голографические телевизионные системы.

ПопМедиа

К середине 2020-х годов большинство СМИ в Америке контролировались одной или несколькими гигантскими мультимедийными мегакорпорациями, такими как вездесущая Нетворк 54 или ее наиболее агрессивный конкурент ДНС. Даже новости проходили через фильтр мегакорпораций, а Всемирная Новостная Служба (ВНС) доминировала в эфире благодаря своим 22-канальным, круглосуточным новостным программам (сильно перегруженным сублиминалами и комментариями говорящих голов). Проблема заключалась в том, что с наступлением 21 века эти могущественные медиа-гиганты стали не более чем органами своих материнских корпораций или рупорами доминирующей политической партии того времени. Коррумпированная Федеральная Служба Связи (ФСС) контролировала доступ к эфиру, и у инакомыслящих было мало шансов пробиться в эфир, поэтому большую часть ранней эпохи киберпанка люди были вынуждены довольствоваться бесполезными реалити-шоу, умопомрачительными развлекательными видео, плохими фильмами и спортивными шоу, спонсируемыми корпорациями.

Затем наступила 4-я Корпоративная война и ДатаКраш. Эти события сильнее всего ударили по медиакорпам, поскольку они зависели от мгновенной СЕТевой связи и доступа к огромным теле- и радиопередатчикам для трансляции своих программ. Но по мере того, как рушились устоявшиеся СМИ, возникали новые способы распространения информации и программ. И основным форматом, который был выбран, стал ПопМедиа.

ПопМедиа — это развлекательные и новостные программы, создаваемые независимыми криеторами, а не огромными медиакорпорациями. Сочетая аудио, данные и визуальные образы в формате подкаста, ПопМедиа обеспечивает большую часть развлечений Красного Времени (а также психоделичное количество мусора). Основными криейторами и источниками развлечений выступают: Новые Медиакорпы, Рокеры, Идолы, Независимые СМИ и Медиа.

Рокербои

Названные в честь известного бунтаря и рок-звезды конца 90-х годов со сценическим псевдонимом Рокербой Мэнсон, сегодняшние Рокербои — это исполнители или агитаторы, которые действуют без поддержки Медиакорпораций. Они устраивают перфоманс шоу: записи концертов, музыкальные треки с визуальным сопровождением, личные наблюдения, даже брейндансы. Идолы похожи на рокеров, но их контент, как правило, похож на стиль старых "реалити" шоу 2000-х годов — это всё, что можно сказать об идолах.

Брейнданс

Являясь ответвлением той же технологии нейроинтерфейса, которая устроила революцию в киберимплантах (см. выше), брэйнданс считается самой чистой формой развлечений. Устройство для брейнданса состоит из блока воспроизведения щепок памяти и кабеля, который может подключаться к личному порту или конвертироваться в подкожные проводники. Он воспроизводит щепки, которые содержат записанные впечатления — не только визуальную и звуковую информацию, но и полную эмоциональную и тактильную информацию.

Щепки для Брейнданса позволяют вам почувствовать то, что чувствовал исполнитель в тот момент (хотя и сильно отредактированное, чтобы не смущать покупателя). Как и большинство технологий, брейнданс — это медаль с 2 сторонами: он использовался для успокоения заключенных почти так же, как для развлечения масс. В 2010-х годах казалось, что технология брейнданса станет следующим шагом в сфере развлечений. Однако психологическая зависимость и дороговизна производства качественных брейнданс-щепок сделали этот формат менее популярным.

ДАТА

Многое из ПопМедиа потребляется через Гарден, платформу, писываемую "всё, что схваешь", управляемую Зиккуратом. Создать свой собственный Участок в Гарден можно бесплатно!

Лотерея Тел

"Лотерея Тел Найт-Сити" — регулярная ночная лотерея, в которой шесть выигрышных номеров выбираются в зависимости от количества трупов, найденных в районах Найт-Сити. Номера "Лотереи Тел" берутся из шести случайных районов в пределах большого метро Найт-Сити. Номера определяются по местам обнаружения трупов, не обязательно по местам их убийства.

Все номера считаются Департаментом полиции Найт-Сити (или тем, что от него осталось) и проверяются инвестиционной компанией Мерил Асукага и Финч. Обладатели выигрышных билетов должны связаться с офисом MA&Ф в центре города до 10 часов утра следующего дня. Если никто не заявит о выигрыше, то выигрыш следующей ночи увеличивается на 1 000eb.

ГДЕ ВЫ БЕРЁТЕ СВОЙ СТАФ

Если вам нужно сделать покупки, сожалеем, в будущем очень мало магазинов. Если вы ищете старомодный магазин, чтобы купить пакет соевых чипсов (или подержать его за несколько баксов), забудьте об этом.

Вендинговые Аппараты

В Красное Время большинство недорогих повседневных покупок совершается через вендиты — автономные торговые вендинговые автоматы, которые продают все — от еды до одежды и оружия. Все, что вам нужно сделать, это провести кредитной картой по сканеру (вендиты не обменивают валюту),нажать несколько кнопок или сказать несколько слов, и через несколько мгновений желаемая покупка выпадает в раздатчик.

Вендит может быть размещен практически в любом месте, они питаются от небольшой тепловой батареи, рассчитанной на пять лет, и используют бортовой канал связи для вызова ремонта, пополнения запасов или даже защиты (хотя большинству не нужна особая защита, вендит считается толстым стальным укрытием и имеет установленную автоматическую турель с огнеметом (см. стр. 214).

ДАТА

Стоимость содержимого автомата может варьироваться от 10eb (Дешевка) до 100eb (Премиум). Как правило, свежая еда или живые существа стоят дороже.

▶ Что Находится в Ближайшем Вендите?

Бросьте 1d6 (или выберите), чтобы определить тип автомата, и 1d10 (или выберите), чтобы определить его содержимое.

1d10	Еда (1d6: 1 – 3)	Личные (1d6: 4 – 5)	Что-то Очень Всратое (1d6: 6)
1	Лапша Рамен	Футболка в Банке	Парик для Животных
2	Пицца	Секс Игрушка	Еда для Жуков
3	Гамбургер	Зонтик	Шарики Салата
4	Смэш	Галстуки	Суп из Летучей Рыбы
5	Суши	Медицинские маски	Выращенные в чане морепродукты
6	Горячее Мясо	Нижнее Бельё	Запах в Банке
7	1кг Упаковка Киббла	Цветочные композиции	Живые жуки-носороги
8	Консервированный Кофе	Пушки и Поеприпасы	Бумажные Костюмы для Косплея
9	Консервированный Сок	Щепки для Брейнданса	Причудливые игрушки в капсулах
10	Консервированные безалкогольные напитки	Видео Игры	Ношенные Трусы

Тошниловки

ДАТА

Если вашим игрокам становится скучно, отправьте их в Тошниловку на углу за пакетом соевого молока. Это быстро избавит их от скуки.

Тошниловка — это небольшое помещение на углу или рынок, где продаются продукты и вино. Тошниловка — это что-то вроде нефирменного круглосуточного магазина, только меньше и удобнее супермаркета. Это не 17-11. Это "Долларама Боба". Дело в том, что Тошниловки всегда являются сосредоточием движухи в Сити. Они открыты всю ночь, в них есть алкоголь и другие вещи, которые очень нравятся бандитам, а клиенты почти всегда колоритные личности.

Клиентура Тошниловки

1d6	Владелец или Кассир	Колоритная Личность #1	Колоритная Личность #2
1	Бабушка по материнской линии, которая относится к вам как к собственному ребенку и суетится вокруг вас.	Клиент, который много бормочет, а потом делает паузу и смотрит на вас.	Йо-Ганстер, который проверяет место, пытаясь набраться наглости и ограбить его.
2	Нетерпеливый пенсионер, который всех ненавидит. Особенно вас.	Клиент крайне несносен и пьян.	Гангстер, который попытается разгромить это место за 1d6 ходов.
3	Скучающий йо-гангстер, которого родители приковали к кассе.	Обкуренный клиент, который "видит вещи" и все время пытается выбить их из воздуха.	Мелкий бандит, который пытается запугать владельца за долги на "крышу".
4	Чрезмерно дружелюбный тип, который постоянно пытается за вами приударить — очень стрёмно пытается.	Девушка или парень, которым не хватает денег, но они "сделают для кое-что", если вы купите им Смэш.	Бегает очаровательный 4-летний ребенок, который необъяснимым образом забрел сюда в поисках "мамочки".
5	Конченый укурок, который просто махнет вам рукой и скажет: "Как скажешь, чувак...".	Неработающий служитель закона в поисках быстрого перекуса и не в болтливом настроении.	Пара, которая громко ссорится, входя в магазин, и становится только громче.
6	Человек средних лет, которого вы не можете понять, но который, кажется, все равно всегда с вами спорит.	Клиент, который в ужасе от того, что находится на улице, и собирается наброситься (и, возможно, выхватит пистолет) на любого, кто к нему подойдет.	Состоятельная пара в слишком дорогих вещах заходит в магазин за выпивкой после ночи высококлассных вечеринок.

ДАТА

Континентал Брендс не очень любят Тошниловки. Они хотят поставить Оазис на каждом углу. И они готовы убить, чтобы получить этот угол!

BY EDDIE MENDOZA

BY RICHARD BAGNALL

НОВАЯ УЛИЧНАЯ ЭКОНОМИКА

"Крутым панкам требудется крутая снаряга. Это необходимость, чумбатта."

Гил Миксс

Это не постапокалипсис, детки.
Это всего лишь экономический кризис.

Писатель и пророк киберпанка Уильям Гибсон однажды сказал: "Будущее уже наступило. Просто оно пока еще неравномерно распределено". Это очень хорошо описывает жизнь на Улицах Красного Времени. Все самые крутые технологии и достижения Золотых 2020-х по-прежнему существуют, но из-за разрушительной глобальной войны и полного разрушения логистических цепочек, достать их стало очень проблематично. Ты даже не можешь сходить в ближайший магазин, потому что он взорван противотанковым снарядом, а корпа, владевшая магазином, обанкротилась. В любом случае, полки все равно пусты, потому что никто не может пополнить свои запасы с тех пор, как грузовое судно с товаром было потоплено, а грузовик с последней поставкой был разграблен.

До войны

В довоенное время почти 90% всего сырья и готовой продукции перевозилось не поездами или грузовиками, как многие полагали, а с помощью огромных контейнеровозов, судов, курсирующих по протяжённым морским торговым путям. Эти корабли позволили создать экономику, которая раньше и не снилась (за исключением позднего бронзового века Средиземноморья). Сырьё собиралось в одном месте, потом перевозилось на судах в другое место, где из него делали необходимые материалы и компоненты, которые, в свою очередь, направлялись на еще более отдалённые заводы, чтобы там из них произвели необходимые товары, а затем эти товары отправлялись в порты по всему миру и продавались в местных магазинах неподалеку от этих портов. Эта модель торговли стала еще более совершенной благодаря мгновенной коммуникации через СЕТь, что позволило координировать производство между поставщиками и конечным потребителем практически без перебоев и задержек. Логистическая концепция — "Точно в срок".

До Войны по морским путям всего мира курсировали буквально тысячи этих огромных кораблей, загруженных сырьем, необходимыми материалами и готовыми к продаже товарами. Каждый корабль вмещал тысячи контейнеров, на языке мировых судоходных компаний называемых двадцатифутовиками. Контейнеровозы могли перевозить до 20,000 таких грузовых контейнеров, которые загружались и разгружались в огромных сортировочных портах гигантскими, похожими на жирафов, кранами.

Война за снабжение

Затем началась Четвертая корпоративная война. Конфликт проходил как на суше, так и в море. За исключением Второй корпоративной войны, в которой СовОил и Петрохем столкнулись в Южно-Китайском море, предыдущие корпоративные войны проходили, в основном, на суше. Но тут, поскольку IHAG и CINO были морскими корпорациями, появился морской театр военных действий, основной целью которых было перекрыть линии снабжения. Фактически из-за этого солдаты и необходимые припасы не попадали в места, где они были необходимы. В начале войны большинство военных грузов перевозилось на грузовых субмаринах, контролируемых сторонними корпами. Однако, когда конфликт накалялся, Корпорации были вынуждены использовать те же способы транспортировки, что и остальной развитый мир: огромные контейнеровозы.

В рамках своих общих стратегий, обе стороны конфликта приступили к нападениям на линии снабжения друг друга, начиная с саботажа и заканчивая полноценными штурмами ключевых портов. Затем конфликт перерос в нападения на отдельные суда, подозреваемые в перевозке военных грузов. В свою очередь это привело к тому, что обе стороны использовали хорошо защищенные конвои и москитный флот маленьких подлодок-охотников.

К концу войны все трансокеанские морские перевозки были полностью прекращены. Корабли были либо заперты в гаванях, входы в которые контролировались вражескими подводными лодками, либо брошены в море, лишённые возможности попасть в эти гавани. По всей планете были разбросаны миллионы контейнеров, заполненные сырьём и готовой продукцией, часть из них, до сих пор полные, стоят в блокированных портах, другие дрейфуют в контейнеровозах, покинутых экипажами, а третьи ржавеют в грузовиках и поездах, которые так и не отправились в конечный пункт назначения.

Они все еще где-то там, ждут кого-нибудь, кто приберёт их к рукам.

Специалисты

Итак, суть в следующем. В постапокалиптическом мире ничего не осталось. Вся еда и снаряжение были или разграблены мародерами (до чего те

смогли добраться), или просто утеряны. И тем не менее, мир в Красное Время буквально полон миллионами тонн пригодных товаров — надо только выяснить, где это всё находится и отправить туда команду, чтобы достать это. Каждой такой команде понадобятся несколько специалистов:

Нетраннеры: Когда начался ДатаКраш, почти все записи грузовых манифестов или корабельных журналов были уничтожены вирусом. Но опытный Нетраннер, возможно, сумеет найти необходимые записи во архитектуре местного Дата Пула или в архивах, хранящихся в местном филиале огромной Мегакорпорации. А по-настоящему сумасшедший Нетраннер может даже поставить на кон свой мозг (читай, жизнь), чтобы пробраться в остатки Старой СЕТи (при условии, что сможет найти точку доступа) и выяснить, какие фрагменты записей можно достать из массива фейковых данных и Чёрного ЛьДА. Но если дело выгорит, этот риск принесёт тебе миллион совершенно новых, неиспользованных Агентов или несколько десятков контейнеров с необработанной литиевой рудой, которые сделают вас миллиардером в одночасье. Конечно, при условии, что вы сможете найти, кому это всё продать.

Фиксеры: продажа содержимого заброшенных контейнеров — это одна из тех задач, в которой Фиксеры преуспели. Благодаря их обширной сети клиентов и контактов, Фиксеры — это люди, к которым стоит обращаться, когда вам необходимо что-то купить или продать. Они также отлично справляются с наймом людей, чтобы доставить груз от одного клиента к другому. К примеру, Соло для охраны груза, Техников, чтобы взломать и оценить содержимое контейнеров, Законников, чтобы легализовать груз, проводя через местных властей (которые захотят свою долю) и других специалистов (Корпоратов, которые его купят, Рокербоев и Медтехов, которые захотят его использовать и т.д.). Единственные, кого Фиксеры не контролируют — **Кочевники**.

РАССВЕТ КОЧЕВНИКОВ

Если в Золотой век Киберпанка Кочевники были беженцами и отбросами, то в Красное Время судьба оных резко изменилась, неожиданно сделав их одной из самых могущественных сил. Их можно встретить практически в любой сфере деятельности — они

BY DARIUSK

участвуют в переправке и защите практически всех товаров, которые поддерживают жизнь в Красное Время. Вам что-то нужно? Скорее всего, Кочевник будет тем, кто доставит это.

Кочевники и Море

До войны многие Кочевники были пиратами, особенно в водах Южно-Китайского моря, Магелланова пролива и Красного моря. Эти стаи часто организовывались по национальному признаку, но формировались дружественными семьями, живущими на одних территориях. Выгодное расположение позволяло брать на абордаж заброшенные и слабозащищенные суда, чем Кочевники и занялись, полагая: "*Раз за нами и так уже гоняется половина Законников Южно-Китайского моря, неплохо бы получать за это деньги.*"

Судоходные компании также нанимали Кочевников для защиты своих кораблей от пиратов. Они тоже были объединением семей. Кочевники идеально подходили для такой работы: они хорошо владели транспортной техникой и оружием, а также были верны своей семье. Сражения между пиратами и "Судовыми Крысами" часто были долгими и личными разборками. По мере накала 4-ой корпоративной войны эти Кочевники, "Судовые Крысы", подверглись нападению конкурирующих Корп, а также пиратов. Впоследствии их стали снабжать оружием и снаряжением судоходные компании, которые, если и не были приспособлены к боевым действиям, но зато у них были деньги на оборудование, необходимое "Судовым Крысам" для защиты своих грузов. У многих экипажей не оставалось другого выбора, кроме как захватывать корабли, которые ранее защищали, и работать в качестве независимых наёмников. К тому же, о время войны многие морские корпы обанкротились.

Постепенно "Судовые Крысы" начали объединяться в семейные кланы, контролирующие более одного корабля. На примере контрабандистских Семей, с которыми они общались на суше, создали судоходные группы, чтобы возобновить остановленные мировые морские перевозки 2020-ых годов. Итак, если вам потребуется попасть на корабль или доставить корабль в порт, вам, скорее всего, придётся сотрудничать с "Судовыми Крысами".

Кочевники на Сухопутной Стороне

Тем временем Кочевники на суше часто подхватывали то, что их кузены, "Судовые Крысы", оставляли на берегу. Они занимались конвоированием грузов по всем Соединённым Штатам. Эти конвои хорошо защищались и были способны перевозить огромное количество грузов. Они часто сталкивались с рейдерами и другими сухопутными пиратами, а также с местными боссами, которые вымогали плату за пересечение их территорий. Хорошо зная своих врагов, земные Кочевники были хорошо оснащены для борьбы с этими налетчиками. В конце концов, некоторые Семьи организовали хорошо защищенные конвои и взяли под контроль дороги (названные "Шоссе Кочевников"), которые позволяли транспортировать грузы с верфей в крупных морских портах. Как только порты были укреплены, другие Семьи переняли опыт своих собратьев и создали вооруженные грузовые конвои, которые перевозили небольшие грузы по старой системе шоссе. Наконец, несколько кланов Кочевников заняли давно заброшенные маглев и другие железнодорожные системы, которые они защищали и использовали для перевозки огромного количества контейнеров, устроив железнодорожное сообщение до далеких Чикаго и Сент-Луиса.

Воздушные Пираты

Кочевники забрались и в небо, захватив несколько оставшихся с 2020-х годов больших Аэрозепов используя их в качестве грузовых и пассажирских судов. Им также необходима защита в виде небольших обвешанных оружием самолётов, Аэродайнов и Гирокоптеров. Есть и другие кочевники, которые охотятся за этими пассажирскими судами, но независимо от того, чем они занимаются, все эти Кочевники обычно называют "Воздушными Пиратами" от тех, кто не входит в их сплочённые семейные группы.

Прозвище "Воздушные Пираты" также закрепилось за Дельта-жоками (космическими Кочевниками), которые используют сохранившиеся военные орбитальные истребители для доставки небольших, дорогих и ценных грузов, таких как лекарства, технологические детали или даже VIP-персон. У Дельта-жоков есть транзитные договорённости с Хайрайдерами с низкой околоземной орбиты, но поскольку они редко надолго задерживаются на орбите, живущие в космосе относятся к ним терпимее, чем к "наземникам".

Почему это не постапокалипсис

Когда люди из других стран думают о Красном Времени в Америке, они обычно представляют себе постапокалиптический мир из фильма "Безумный Макс", с парнями в хоккейных масках и голой жопой, что несутся по пустынным дорогам в колонне шипастых машин. Но в реальности этот период выглядит иначе. Нельзя сказать, что людям не на что

жить. При желании, всегда можно достать еду, воду, оружие и $CHOOH^2$. Но должен быть человек (обычно Фиксер), который мог бы найти нужный товар, и деньги, чтобы это товар купить.

Иначе говоря: хоть заводы Самсунг в Корее и остановили свою работу из-за нехватки полупроводников, микрочипов и литий-ионных аккумуляторов, это означает лишь то, что в Красное Время никто не производит новых телефонов или Агентов (потребуется какое то время, прежде чем линии поставок восстановятся и заводы снова начнут работать). Но в тысячах контейнеров, на складах (а также в заброшенных магазинах) по всей планете есть сотни миллионов совершенно исправных новеньких телефонов и Агентов, хранящихся в красивых упаковках, в комплекте с руководствами по эксплуатации. Вам просто нужно связаться с кем-то, кто знает, где их достать, и готов организовать место, где вы сможете их купить. Вам нужен Фиксер и **Ночной Рынок**

НОЧНЫЕ РЫНКИ

Ночные Рынки возникают по всему городу, зачастую совершенно внезапно. Каждый раз, когда с перевозчиком прибывает ценный товар или когда Кочевники или Фиксеры раскапывают что-то действительно ценное. Подобно барахолкам в 20 веке, Ночные Рынки — как мобильные магазинчики, установленные на прицепах, в машинах, в контейнерах, и вообще на любой передвижной платформе, где есть место, чтобы выложить товар. Для того, чтобы попасть на Ночной Рынок, понадобятся не только деньги, но и связи. Лучшие Рынки настолько секретны, что даже чтобы найти их, понадобятся особые коды доступа, а уж попасть туда без связей даже с этими кодами не выйдет. Ночные Рынки организовываются всего на пару часов, а потом также внезапно исчезают навсегда. Но бывают и те, которые проводятся регулярно в одних и тех же местах, в которых достаточно безопасно и есть необходимое пространство для размещения торговых точек.

ДАТА

Чтобы найти Ночной Рынок, нужно расспросить людей или найти местного Фиксера, который вероятно сведёт вас с нужными людьми.

BY RICHARD BAGNALL

Генератор Ночных Рынков

Какой Ночной Рынок Будет?

Используйте следующие таблицы, чтобы создать Ночной рынок во время игры.

Сначала дважды бросьте 1d6 по таблице ниже, чтобы определить, что можно найти на Ночном Рынке. Если вы дважды бросили один и тот же результат, сделайте повторный бросок, пока не получите другой результат.

1d6	Тип Продающихся Товаров	Описание
1	Еда и наркотики	Обработанные продукты, свежие овощи, живые животные, а иногда и наркотики.
2	Персональная электроника	Вещи и гаджеты в изобилии. Можно найти Чёрный Лёд, если заглянуть в самые тёмные уголки.
3	Оружие и броня	Всё, что нужно, чтобы сеять хаос на улице.
4	Киберимпланты	Лучшая Кибертехника на улице. Вероятно не украденные и не отремонтированные. **Если вам выпали базовые части (например, Киберглаз или Нейролинк), необходимое для установки опций, то и дополнительное оборудование будет доступно. Киберимпланты , купленные на ночном рынке, не устанавливаются на ночном рынке, но продавец отправит вас к предпочитаемому им местному риперу для бесплатной установки.**
5	Одежда и стилевые импланты	Вся самая модная уличная мода в одном месте, плюс немного хрома для акцента. **Стилевые импланты устанавливаются прямо на Ночном Рынке**
6	Экипировка для выживания	Всё необходимое снаряжение, чтобы пережить Красное время.

▶ На Полках ◀

Теперь для каждой категории, представленной на Рынке, бросьте 1d10, чтобы определить, сколько типов товаров доступно. Затем бросьте столько же раз, сколько типов товаров, 1d100 и сверьтесь с таблицей ниже, чтобы узнать что именно на прилавках. При одинаковом значении перебросьте кубик. Если выпал товар, у которого существует несколько вариантов качества, то можно приобрести любой вариант. Это не весь список товаров, а общее описание типов товара, доступного на Рынке.

ДАТА

d100: Бросьте два кубика d10. Один кубик будет обозначать десятки, а второй единицы, так вы получите число от 1 до 100.

d100	Еда и Наркотики	Персональная Электроника	Оружие и Броня	Киберимпланты	Одежда и Стилевые Импланты	Экипировка для Выживания
0-5	Консервы 10eb (Дешевка)	Агент 100eb (Премиум)	Пистолет 50eb (Ценное)	Киберглаз 100eb (Премиум)	Bag Lady Chic	Маска-противогаз 20eb (Обычное)
6-10	Упакованные Товары 10eb (Дешевка)	Программы И ПО за 100eb или меньше	Тяжелый пистолет или Очень Тяжелый Пистолет 100eb (Премиум)	Набор кибераудио 500eb (Дорогое)	Gang Colors	Наушники с активным шумоподавлением 1,000eb (Очень дорогое)
11-15	Замороженная еда 10eb (Дешевка)	Аудиорекордер 100eb (Премиум)	Пистолет Пулемёт 100eb (Премиум)	Нейролинк 500eb (Дорогое)	Generic Chic	Бинокль 50eb (Ценное)
16-20	Мешки с Зерном 20eb (Обычное)	Детектор жучков 500eb (Дорогое)	Тяжелый ПП 100eb (Премиум)	Киберрука 500eb (Дорогое)	Bohemian	Сумка 20eb (Обычное)
21-25	Упаковки Киббла 10eb (Дешевка)	Хим-анализатор 1,000eb (Очень дорогое)	Дробовик 500eb (Дорогое)	Кибернога 100eb (Премиум)	Leisurewear	Фонарик 20eb (Обычное)

d100	Еда и Наркотики	Персональная Электроника	Оружие и Броня	Киберимпланты	Одежда и Стилевые Импланты	Экипировка для Выживания
26-30	Готовый обед 20eb (Обычное)	Компьютер 50eb (Ценное)	Штурм. винтовка 500eb (Дорогое)	Внешние импланты ровно 1,000eb	Nomad Leathers	Скотч 20eb (Обычное)
31-35	Наркотики 20eb и меньше	Кибердека 500eb (Дорогое)	Снайперка 500eb (Дорогое)	Внешние импланты 500eb и меньше	Asia Pop	Надувной матрас и спальник 20eb (Обычное)
36-40	Дешевое бухло 10eb (Дешевка)	Одноразовый телефон 50eb (Ценное)	Луки и арбалеты 100eb (Премиум)	Внутренние импланты ровно 1,000eb	Urban Flash	Набор для взлома замков 20eb (Обычное)
41-45	Алкоголь 20eb (Обычное)	Электрогитара или другой инструмент 500eb (Дорогое)	Гранатомёт или ракетница 500eb (Дорогое)	Внутренние импланты 500eb и меньше	Businesswear	Наручники 50eb (Ценное)
46-50	Хороший алкоголь 100eb (Премиум)	Программы или железо те, что за 500eb	Боеприпасы 500eb or less	Опция Киберглаз ровно 1,000eb	High Fashion	Сумка Медтеха 100eb (Премиум)
51-55	Сухпай 10eb (Дешевка)	Медсканер 1,000eb (Очень дорогое)	1 экзотическое оружие на выбор ГМ	Опция Киберглаз 500eb и меньше	Биомонитор 100eb (Премиум)	Палатка и набор для кемпинга 50eb (Ценное)
56-60	Живая курица 50eb (Ценное)	Маячок 500eb (Дорогое)	Лёгкое оружие ближнего боя 50eb (Ценное)	Опция Кибераудио ровно 1,000eb	Химкожа 100eb (Премиум)	Веревка (60м) 20eb (Обычное)
61-65	Живая рыба 50eb (Ценное)	Радио Коммуникатор 100eb (Премиум)	Среднее оружие ближнего боя 50eb (Ценное)	Опция Кибераудио 500eb и менее	ЭМИ-нить 10eb (Дешевка)	Мультитул 100eb (Премиум)
66-70	Свежие фрукты 50eb (Ценное)	Техсканер 1,000eb (Очень дорогое)	Тяжелое оружие ближнего боя 100eb (Премиум)	Опция Нейролинка ровно 1,000eb	Светящиеся тату 100eb (Премиум)	Набор личной гигиены 20eb (Обычное)
71-75	Свежие овощи 50eb (Ценное)	Умные очки 500eb (Дорогое)	Оч. Тяж. оружие ближнего боя 100eb (Премиум)	Опция Нейролинка 500eb и менее	Изменчивые такты 100eb (Премиум)	АнтиРад. костюм 1,000eb (Очень дорогое)
76-80	Корнеплоды 20eb (Обычное)	Радар-детектор 500eb (Дорогое)	Броня 100eb и меньше	Киберконечности ровно 1,000eb	Подкожные часы 100eb (Премиум)	Сигнальная ракета 10eb (Дешевка)
81-85	Живые свиньи 100eb (Премиум)	Шифратор/ Дешифратор 500eb (Дорогое)	Броня ровно 500eb	Киберконечности 500eb и менее	Техноволосы 100eb (Премиум)	Пистолет-крюк 100eb (Премиум)
86-90	Экзотические фрукты 100eb (Премиум)	Радиосканер/ проигрыватель 50eb (Ценное)	Броня ровно 1,000eb	Стилевые импланты на выбор ГМ	Generic Chic	Сумка Техника 500eb (Дорогое)
91-95	Экзотические овощи 100eb (Премиум)	Брейнданс-очки 1,000eb (Очень дорогое)	Модули на оружие 100eb и менее	Борг-импланты на выбор ГМ	Leisurewear	Лопата или Топор 50eb (Ценное)
96-100	Наркотики те, что за 50eb	Очки Виртуальности 100eb (Премиум)	Модули на оружие 500eb и выше	Любые киберимпланты на выбор ГМ	Gang Colors	Аэрогиппо 50eb (Ценное)

Полуночный Рынок

ДАТА

Чтобы организовать Полуночный Рынок, нужен Фиксер должен не ниже 9 ранга. А чтобы получить приглашение, нужно быть реально очень крутым.

Помимо Ночных рынков, существует еще более конфиденциальный торговые площадки — Полуночные Рынки. Полуночные Рынки работают очень короткий период, только по приглашениям и для избранных клиентов: чрезвычайно состоятельных, могущественных и влиятельных. Нужна та картина на бархате, с кошками играющими в покер? Сможешь найти на Ночном Рынке. А вот если разыскиваешь Мону Лизу, то это уже на Полуночный Рынок. Полуночные Рынки организовывают только самые лучшие Фиксеры, любой амбициозный Фиксер мечтает когда нибудь достичь таких высот, где он сможет спокойно организовывать свой Рынок. На Полуночном Рынке можно найти 1d10+5 редких и желанных предметов (на выбор ГМа). Кроме того, на Полуночный Рынке собираются лидеры преступного мира для заключения сделок, обсуждения вопросов и вербовки новых людей.

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО НОЧНОМУ РЫНКУ

Вот полный список всего, что можно купить на Ночном рынке. В него включены предметы, не указанные в главе "Создан Для Будущего" (**стр. 71**), но доступные во время генерации персонажа, если сможете себе их позволить.

Нужен конкретный раздел? Вот удобное оглавление.

Ручное Оружие ..... **СТР 340**
Стреляющее Оружие ..... **СТР 341**
Качество Оружия и Примеры ..... **СТР 342**
Оружейный обвес ..... **СТР 342**
Боеприпасы ..... **СТР 344**
Экзотическое оружие ..... **СТР 347**
Броня ..... **СТР 350**
Общее Снаряжение ..... **СТР 351**
Стиль ..... **СТР 356**
Уличные Наркотики ..... **СТР 357**
Киберимпланты ..... **СТР 358**
Снаряжение Кибердеки ..... **СТР 368**
Программы ..... **СТР 368**
Защита для Дома ..... **СТР 372**
Услуги и Развлечения ..... **СТР 376**
Стиль жизни и Жильё ..... **СТР 377**

Ручное Оружие

Тип оружия ближ. боя	Пример оружия	# кол-во рук	Урон	СКА	Можно ли скрыть?	Цена
Лёгкое	Нож, Томагавк	Зависит от типа	1d6	2	ДА	50eb (Ценное)
Среднее	Бейсбольная бита, Лом, Мачете	Зависит от типа	2d6	2	НЕТ	50eb (Ценное)
Тяжелое	Труба, Меч, Шипастая дубина	Зависит от типа	3d6	2	НЕТ	100eb (Премиум)
Очень тяжелое	Бензопила, Лопасть вертолёта, Нагината, Кувалда	Зависит от типа	4d6	1	НЕТ	500eb (Дорогое)

Стреляющее Оружие

Тип оружия	Оружейный навык	Урон 1-го выстрела	Станд. магазин	СКА	# кол-во рук	Можно ли скрыть?	Цена
Средний пистолет	Пистолеты	2d6	12 (С пистолет)	2	1	ДА	50eb (Ценное)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: Нет							
Тяжелый пистолет	Пистолеты	3d6	8 (Т пистолет)	2	1	ДА	100eb (Премиум)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: Нет							
Оч. тяжелый пистолет	Пистолеты	4d6	8 (ОТ пистолет)	1	1	НЕТ	100eb (Премиум)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: Нет							
Пистолет-пулемет	Пистолеты	2d6	30 (С пистолет)	1	1	ДА	100eb (Премиум)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: Стрельба очередями (3) • Огонь на подавление							
Тяжелый ПП	Пистолеты	3d6	40 (Т пистолет)	1	1	НЕТ	100eb (Премиум)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: Стрельба очередями (3) • Огонь на подавление							
Дробовик	Тактическое оружие	5d6	4 (Жакан)	1	2	НЕТ	500eb (Дорогое)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: Выстрел дробью							
Штурмовая винтовка	Тактическое оружие	5d6	25 (винтовка)	1	2	НЕТ	500eb (Дорогое)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: Стрельба очередями(4) • Огонь на подавление							
Снайперская винтовка	Тактическое оружие	5d6	4 (винтовка)	1	2	НЕТ	500eb (Дорогое)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: Нет							
Луки и арбалеты	Стрельба из лука	4d6	Нет (стрелы)	1	2	НЕТ	Premium (100eb)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: Стрелы							
Гранатомёт	Оружие кр. калибра	6d6	2 (Гранаты)	1	2	НЕТ	500eb (Дорогое)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: Взрывы							
Ракетомет	Оружие кр. калибра	8d6	1 (Ракеты)	1	2	НЕТ	500eb (Дорогое)
→ Альтернативные режимы огня и фичи: Взрывы							

Правосудие вершится из ствола оружия, а мой Городской Ракетомёт Милитех явно больше, чем твоя гороховая пукалка, панк.

— ГЕНДИРЕКТОР С. ЛЭНС
ЗВЕЗДА ШОУ "БОЕВОЙ ЧАС С МИЛИТЕХ"

Оружие Высокого и Низкого Качества

Оружие Ближнего и Дальнего Боя отличается качеством сборки. Для большинства видов оружия можно найти более дешёвый вариант, который будет часто клинить. Но также можно найти вариант высокого качества, который повысит ваши возможности.

Оружие Низкого Качества

ДАТА

Экзотическое оружие всегда Обычного качества, если в его описании не указано иное.

Оружие Низкого Качества выходит из строя каждый раз, когда выпадает Критический Провал (1 при проверке Атаки) и вам необходимо потратить Действие, чтобы устранить неисправность, прежде чем его снова можно будет использовать. Для устранения неисправности проверка не требуется. Цена за оружие низкого качества зависит от базовой стоимости оружия.

Оружие Высокого Качества

При атаке Оружием Высокого Качества добавляется +1 к Проверке. Цена за оружие отличного качества зависит от базовой стоимости оружия.

Цена Обычного Качества	Цена Низкого Качества	Цена Высокого Качества
50eb (Ценное)	20eb (Обычное)	100eb (Премиум)
100eb (Премиум)	50eb (Ценное)	500eb (Дорогое)
500eb (Дорогое)	100eb (Премиум)	1,000eb (Очень дорогое)

Примеры Образцов Оружия Известных Марок

Тип оружия дальнего боя	Пример Оружия Низкого Качества	Пример Оружия Обычного Качества	Пример Оружия Высокого Качества
Пистолет	Dai Lung Streetmaster	Federated Arms X-9mm	Militech "Avenger"
Тяжёлый Пистолет	Dai Lung Magnum	Mustang Arms "Mark III"	Nova "Cityhunter"
Оч. Тяжелый Пистолет	Federated Arms "Super Chief"	Sternmeyer P-35	Militech "Boomer Buster"
Лук	GunMart "Sherwood"	Eagletech "Tomcat"	Eagletech "Bearcat"
Арбалет	GunMart "Hunter"	Eagletech "Striker"	Eagletech "Scorpion"
Пистолет-пулемёт	Federated Arms Tech-Assault III	Militech "Mini-Gat"	Arasaka "Minami 10"
Тяжёлый ПП	Chadran Arms "City Reaper"	Sternmeyer SMG-21	Militech "Viper"
Дробовик	GunMart "Home Defender"	Arasaka "Rapid Assault"	Militech "Bulldog"
Штурмовая Винтовка	Chadran Arms "Jungle Reaper"	Militech "Ronin"	Militech "Dragon"
Снайперская Винтовка	GunMart "Snipe-Star"	Nomad "Long Rifle"	Arasaka WSSA Sniper System
Гранатомёт	Towa Manufacturing Type-G	Militech "Mini-Grenade"	Tsunami Arms Type-18
Ракетомёт	Towa Manufacturing Type-R	Militech "Urban"	Militech "Hotshot"

Модификации Оружия

Каждое не экзотическое Оружие Дальнего Боя имеет 3 слота для Модификаций. Модификации улучшают оружие. Вы можете установить несколько Модификаций на одно и тоже оружие если хватит слотов (подствольный гранатомёт и подствольный дробовик). Установка одной и той же Модификации дважды не суммирует их эффекты. Модификации предназначены для конкретного типа оружия, их нельзя просто так переустановить на оружие другого типа.

Модификации	Цена
Штык	100eb (Премиум)
Барабанный Магазин	500eb (Дорогое)
Увеличенный Магазин	100eb (Премиум)
Подствольный Гранатомёт	500eb (Дорогое)

Модификации	Цена
Инфракрасный прицел ночного видения	500eb (Дорогое)
Подствольный Дробовик	500eb (Дорогое)
Коннектор Смартлинка	500eb (Дорогое)
Снайперский прицел	100eb (Премиум)

Штык

Цена: 100eb (Премиум) • **Подходит**: любое Оружие Дальнего Боя, кроме экзотического, с Навыком Тактическое оружие.

После установки оружие можно использовать в рукопашной как Лёгкое Оружие Ближнего Боя. Оружие с этой модификацией нельзя спрятать под одеждой.

Барабанный магазин

Цена: 500eb (Дорогое) • **Подходит**: любое Оружие Дальнего Боя, кроме Луков, Арбалетов и Экзотического.

Оружие вмещает больше патронов (смотрите Таблицу Магазинов ниже). К оружию можно присоединить только один магазин. Оружие с этой модификацией нельзя спрятать под одеждой.

Увеличенный Магазин

Цена: 100eb (Премиум) • **Подходит**: любое Оружие Дальнего Боя, кроме Луков, Арбалетов и Экзотического.

Оружие вмещает больше патронов (смотрите Таблицу Магазинов ниже). К оружию можно присоединить только один магазин. Оружие с этой модификацией нельзя спрятать под одеждой.

Подствольный Гранатомёт

Цена: 500eb (Дорогое) • **Подходит**: любое Оружие Дальнего Боя, кроме экзотического, с Навыком Тактическое оружие.

Если оружие держать двумя руками, то его можно использовать как Гранатомёт, с 1 гранатой в подствольнике. Оружие с этой модификацией нельзя спрятать под одеждой. **Занимает 2 слота модификаций.**

Инфракрасный Прицел Ночного Видения

Цена: 500eb (Дорогое) • **Подходит**: любое Оружие Дальнего Боя кроме экзотического, с Навыком Тактическое оружие.

При стрельбе убирает штрафы от темноты, дыма, тумана и т.д. Через прицел можно отличить тепловое излучение тела от холодного металла, но не более того. Например, через этот прицел ты не сможешь понять, какая именно Кибер-рука у цели, и какие сюрпризы она в себе таит.

Подствольный Дробовик

Цена: 500eb (Дорогое) • **Подходит**: любое Оружие Дальнего Боя кроме экзотического, с Навыком Тактическое оружие.

Если оружие держать двумя руками, то его можно использовать как Дробовик, с магазином на 2 боеприпаса. Оружие с этой модификацией нельзя спрятать под одеждой. **Занимает 2 слота модификаций.**

Коннектор Смартлинка

Цена: 500eb (Дорогое) • **Подходит**: любое Оружие Дальнего Боя, кроме Луков, Арбалетов и Экзотического.

Установка или удаление Коннектора Смартлинка занимает один час. Оружие считается Умным только если к нему подключён модуль "Коннектора Смартлинка". Чтобы воспользоваться преимуществами Умного Оружия, необходимы специальные Киберимпланты. Умное Оружие должно быть подключно к вам через Личный Порт или подкожный Смартлинк, для них в свою очередь у вас должен быть установлен Нейролинк. К Смартлинку, Умное Оружие подключается автоматически, как только вы берёте его в руку. К Личному Порту его нужно подключать, тратя Действие, при условии, что Личный Порт больше ни к чему не подключён. Если ваше умное оружие выбили или вырвали из рук, то кабели не рвутся, а просто отсоединяются. Повторное подключение не требует Действия, так как эти порты предназначены для простоты использования. Вы спросите, к чему все эти сложности? Да к тому, что при Дальней Атаке Умное Оружие даёт бонус +1 к попаданию. **Занимает 2 слота модификаций.**

Снайперский Прицел

Цена: 100 (Премиум) • **Подходит**: любое Оружие Дальнего Боя, кроме Луков, Арбалетов и Экзотического.

Через прицел можно разглядеть детали на расстоянии до 800 метров. При стрельбе одиночными выстрелами или Прицельным Выстрелом на расстояние 51 метр или дальше, прибавте +1 к проверке. Не суммируется с Киберимплантом ТелеОптика.

Таблица Магазинов

Тип	Стандартный	Увеличенный	Барабанный
Пистолет	12	18	36
Тяжелый Пистолет	8	14	28
Оч. Тяжелый Пистолет	8	14	28
Пистолет-Пулемёт	30	40	50
Тяжелый ПП	40	50	60
Дробовик	4	8	16
Штурмовая Винтовка	25	35	45
Снайперска	4	8	12
Гранатомёт	2	4	6
Ракетомёт	1	2	3

ДАТА

Гранаты можно либо бросать, либо заряжать в гранатомет.

Боеприпасы

- Боеприпасы бывают разных видов: Патроны (для Пистолета, для Тяжёлого и Очень Тяжелого Пистолета, для Дробовика, и для Винтовок), Дробь, Стрелы, Гранаты и Ракеты. Каждый тип оружия требует собственный вид боеприпасов.
- Гранаты и Ракеты продаются поштучно. Остальные Боеприпасы продаются по 10 штук.

Тип Боеприпасов	Цена
Стандартные Боеприпасы	10eb (Дешевка)
Бронебойные Боеприпасы	100eb (Премиум)
Боеприпасы с Биотоксинами	500eb (Дорогое)
ЭМИ Боеприпасы	500eb (Дорогое)
Экспансивные Боеприпасы	100eb (Премиум)
Светошумовые Боеприпасы	100eb (Премиум)
Зажигательные Боеприпасы	100eb (Премиум)
Боеприпасы с ядом	100eb (Премиум)
Резиновые Боеприпасы	10eb (Дешевка)
Усыпляющие Боеприпасы	500eb (Дорогое)
Умные Боеприпасы	500eb (Дорогое)
Дымовые Боеприпасы	50eb (Ценное)
Слезоточивый газ	50eb (Ценное)

Стандартные Боеприпасы

Цена: 10eb (Дешевка) • **Типы Использования**: Все, кроме гранат и ракет.

Стандартные боеприпасы для большинства видов оружия. У них нет никаких особых свойств.

Бронебойные Боеприпасы

Цена: 100eb (Премиум) • **Типы Использования**: Все, кроме Дроби.

Каждый раз, когда вы пробиваете броню, она ломается на 2 ОС брони вместо 1. Являются стандартными для гранат и взрывчатки

Боеприпасы с биотоксином

Цена: 500eb (Дорогое) • **Типы Использования**: Только Стрелы и Гранаты.

Эти Боеприпасы не наносят урон при атаке. Вместо этого мясная цель должна выполнить проверку навыка Сопротивление Пыткам/Наркотикам СЛ 15. Если проверка провалена, то цель получает 3d6 урона (минуя броню). Броня не повреждается, так как этот урон игнорирует броню.

ЭМИ Боеприпасы

Цена: 500eb (Дорогое) • **Типы Использования**: Только Гранаты.

Эти Боеприпасы, не наносят урон при атаке. Вместо этого цель должна выполнить проверку навыка Кибертехника СЛ 15. В случае неудачи, ГМ выбирает два Киберимпланта или носимую электронику, которые отключатся на 1 минуту. Отключенные Киберконечности ведут себя как оторванные Конечности, при этом безвольно болтаясь на носителе. Подробнее смотрите в разделе Критические Повреждения **СТР. 187**

Экспансивные Боеприпасы

Цена: 100eb (Премиум) • **Типы Использования**: Стрелы, Пули и Жаканы.

При попадании этим типом боеприпасов вы наносите Критическое Повреждение “Инородное Тело”. Если при этом вы нанесли Критическое Повреждение, то жертва повторно делает бросок по таблице Критических Повреждений (**СМ. СТР. 187**), пока не получит ещё одно иное Критическое Повреждение. Второе и далее Критическое Повреждение не наносит бонусного урона.

Светошумовые Боеприпасы

Цена: 100eb (Премиум) • **Типы Использования**: Только Гранаты.
Эти Боеприпасы не наносят урон при атаке. Вместо этого цель должна выполнить проверку "Сопротивление Пыткам/Наркотикам" СЛ 15. Если проверка провалена, то цель на одну минуту получает Критические Повреждения “Повреждение Глаза” и “Поврежденное Ухо” (**см. стр. 188**). Эти Критические Повреждения не наносят бонусного урона.

Зажигательные Боеприпасы

Цена: 100eb (Премиум) • **Типы Использования**: Стрелы, Патроны, Гранаты, Жаканы и Дробь.
Каждый раз, когда вы пробиваете Броню, вы поджигаете цель. В конце каждого своего хода Цель получает 2 урона к ПЗ (минуя броню), пока не потратит Действие, чтобы потушить себя. Данный эффект не складывается.

Боеприпасы с ядом

Цена: 100eb (Премиум) • **Ammo Types Available**: Только Стрелы и Гранаты.
Эти Боеприпасы не наносят урон при атаке. Вместо этого “мясная” цель должна выполнить проверку "Сопротивление Пыткам/Наркотикам" СЛ 13. Если проверка провалена, то цель получает 2d6 урона к ПЗ (минуя броню). Броня не повреждается, так как этот урон её игнорирует.

Резиновые Боеприпасы

Цена: 10eb (Дешевка) • **Типы Использования**: Стрелы, Пули и Жаканы.
Урон, наносимый этими боеприпасами, не может вызвать Критическое Повреждение. Также этот урон не повреждает броню. Урон от этих боеприпасов, не может снизить здоровье цели ниже 1 ПЗ. Резиновые Боеприпасы считаются стандартными боеприпасами для Экзотического Оружия.

Усыпляющие Боеприпасы

Цена: 500eb (Дорогое) • **Типы Использования**: Стрелы и Гранаты.
Эти Боеприпасы, не наносят урон при атаке. Вместо этого “мясная” цель должна выполнить проверку "Сопротивление Пыткам/Наркотикам" СЛ 13. Если проверка провалена, то цель падает (“Положение Лёжа”, **см. стр. 169**) и теряет сознание на 1 минуту, (она также может проснутся, получив урон, или если кто-то другой применит на неё какое либо Действие).

Умные Боеприпасы

Цена: 500eb (Дорогое) • **Типы Использования**: Стрелы, Пули, Жаканы и Ракеты.
Для применения Умных Боеприпасов потребуется Киберимпалнт “Тактический Прицел”. Если у вас не установлен Киберимпалнт “Тактический Прицел”, и вы попытаетесь выстрелить, то у нас неприятная новость— даже если вы нажмёте на спусковой крючок, умный боеприпас не сработает: ему не позволит ворваться в жар битвы встроенный электронный предохранитель, который требует точного целеуказания через уже упомянутый имплант. При стрельбе одиночными выстрелами, каждый раз, когда вы промахиваетесь на 4 или меньше, промахнувшийся выстрел немедленно получает второй шанс на попадание в цель. Для этого повтори проверку на попадание (то же расстояние, та же сложность), но теперь вместо [СТАТ + Навык + 1d10] вы просто бросаете 1d10 и добавляете 10 [1d10 + 10]. Вы всё ещё можешь добавить Удачу. Противник всё ещё может попробовать уклонится как обычно.

Дымовые Боеприпасы

Цена: 50eb (Ценное) • **Типы Использования**: Только Гранаты.

Эти Боеприпасы не наносят урон при атаке. При соприкосновении с чем либо выпускает облако дыма, затягивая им область 10 на 10 на 1 минуту. К любым типичным действиям, выполнению которых мешает дым, штраф -4.

Слезоточивый Газ

Цена: 50eb (Ценное) • **Типы Использования**: Только Гранаты.

Не наносят урон при атаке. Вместо этого "мясная" цель с глазами должна выполнить проверку "Сопротивление Пыткам/Наркотикам" СЛ 13. Если проверка провалена, то цель на одну минуту получает Критическое "Повреждение Глаза" (**см. стр. 188**). Это Критическое Повреждение не наносит бонусного урона.

Экзотическое Оружие

Экзотическое оружие — это оружие, которое слишком специализированное или уникальное, чтобы его можно было легко описать. Обычно это вариация уже существующих типов оружия. **Экзотическое оружие всегда стандартного качества, на него нельзя устанавливать модификации и применять нестандартные боеприпасы (если не указано иное).**

Оружие	Цена
Пневматический пистолет	100eb (Премиум)
Боевая перчатка	1,000eb (О. дорогое)
Штурмовое оружие Constitution Arms Hurricane	5,000eb (Роскошь)
Дартган	100eb (Премиум)
Огнемёт	500eb (Дорогое)
Kendachi Mono-Three	5,000eb (Роскошь)
Malorian Arms 3516	10,000eb (Супер Роскошь)

Оружие	Цена
Микроволновка	500eb (Дорогое)
Гранатомет Милитех "Ковбой" U-56	5,000eb (Роскошь)
Рейлган Rhinemetall EMG-86	5,000eb (Роскошь)
Визгун	500eb (Дорогое)
Дубинка-шокер	100eb (Премиум)
Тазер	100eb (Премиум)
Tsunami Arms Helix	5,000eb (Роскошь)

Пневматический пистолет

Цена: 100eb (Премиум)

Этот Экзотический Пистолет стреляет шариками с краской, поэтому не наносит урон. Но если наполнить шарики кислотой, то каждый кислотный шарик будет снижает ОС Брони (в которую попал) на единицу, не нанося при этом урона. Отличный вариант, если ты хочешь взять кого-то живым. Не может вызвать Критическое Повреждение. Боеприпасы стоят столько же, сколько и для обычного пистолета, даже если те заполнены кислотой.

Боевая перчатка

Цена: 1,000eb (Очень дорогое)

Тяжелая рукавица, закрывающая кисть и предплечье. Содержит три слота для модулей Кибер-руки или Киберконечности. Когда перчатка надета, вы можете использовать установленные в неё модули. Надеть и снять Боевую перчатку — это Действие. Цена и установка модулей Кибер-руки в Боевую перчатку такая же, как и в Кибер-руку. Пока надета Боевая перчатка, модули, установленные в ту Кибер- или "мясную" руку, на которую она надета, недоступны. Боевую перчатку нельзя скрыть.

Штурмовое оружие Constitution Arms Hurricane

Цена: 5,000eb (Роскошь)

Скорострельный Экзотический Дробовик (2 СКА) Прицельный Выстрел из него сделать не получится. Барабана хватает на 16 выстрелов. Для перезарядки требуется 2 Действия, поэтому занимает два Хода. Если оружие не закреплено на станке, то необходимо ТЕЛ 11 или выше, чтобы стрелять из него.

Дартган

Цена: 100eb (Премиум)

Экзотический Очень Тяжелый Пистолет, который можно заряжать любыми стрелами, кроме стандартных. В магазин помещается 8 Стрел. Перезаряжается как Очень Тяжелый Пистолет.

Огнемёт

Цена: 500eb (Дорогое)

Экзотический Дробовик, при стрельбе использует Навык “Оружие крупного калибра" вместо навыка "Тактическое оружие". В механике игры, Огнемет представляет собой Дробовик, который стреляет только зажигательной дробью, вследствие чего цель воспламеняется. В конце каждого своего хода цель получает 4 урона сразу в ПЗ (минуя броню), пока не потратит Действие, чтобы потушить себя. Цена Боеприпасов как у Зажигательных Боеприпасов. Если цель уже горит, то этот эффект огня заменяет тот, который наносит меньше урона. Урон от этого оружие не вызывает Критическое Повреждение. Нельзя делать Прицельный Выстрел.

ДАТА

Kendachi — японская корпорация, производящая стекло и кристаллы. Большинство их оружия было произведено на орбите.

Kendachi Mono-Three

Цена: 5,000eb (Роскошь)

Двуручное Экзотическое Очень Тяжелое Оружие Ближнего Боя Высокого Качества. При наличии подходящего биометрического ключа, урон, наносимый этим оружием, полностью игнорирует броню цели, если она ниже 11 ОС. С Бронёй 11 ОС и выше взаимодействует как обычно. Высокотехнологичная катана с почти прозрачным кристаллическим лезвием, микроскопически обработанная кромка которой армирована орбитальным кристаллом и способна вибрировать с частотой четыре тысячи раз в минуту, когда за рукоятку берется пользователь с правильным биометрическим ключом. В руках пользователя без правильного биометрического ключа клинок не вибрирует, оставаясь лишь Двуручным Экзотическим Очень Тяжелым Оружием Ближнего Боя Высокого Качества. Также при покупке в рукоять можно бесплатно установить лазер любого цвета, который будет преломляться в кристальном лезвии, придавая ему яркое неоновое свечение. Самый популярный цвет — красный.

ДАТА

Информация о том кто разработал 3516 модель

СТР 307

Malorian Arms 3516

Цена: 10,000eb (Супер Роскошь)

Экзотический Сверхтяжёлый Пистолет Высокого Качества. Наносит 5d6 урона с одного выстрела и поставляется с установленной модификацией “Коннектор Смартлинка”. Чтобы из него можно было стрелять, его надо подключить через Личный или Подкожный Разъём. Очень редкое и желанное оружие. Сегодня оно стоит в разы дороже, чем в прошлом, когда его можно было найти в продаже.

Микроволновка

Цена: 500eb (Дорогое)

Экзотический Очень Тяжелый Пистолет. Вместо урона заставляет выполнить проверку "Кибертехника" СЛ 15. В случае неудачи, ГМ выбирает два Киберимпланта или носимую электронику, которые отключатся на 1 минуту. Отключённые Киберконечности ведут себя как оторванные Конечности, безвольно болтаясь

на своём владельце (См. "Критические Повреждения"). Работает от специального аккумулятора (заряжается 1 час, хватает на 8 выстрелов). Дополнительный аккумулятор стоит 50eb (Ценное).

Гранатомет Милитех " Ковбой" U-56

Цена: 5,000eb (Роскошь)

Скорострельный Экзотический Гранатомёт (2 СКА) Магазин вмещает четыре гранаты. Несмотря на то, что это Экзотическое оружие, оно способно стрелять всеми видами гранатных боеприпасов. Для перезарядки требуется 2 Действия, поэтому занимает два Хода. Если оружие не закреплено на станке, то необходимо ТЕЛ 11 или выше, чтобы стрелять из него.

ДАТА

Оружие типа "Ковбой" и EMG-86 были разработаны для использования сильно кибернетизированными людьми.

Рейлган Rhinemetall EMG-86

Цена: 5,000eb (Роскошь)

Экзотическая Штурмовая Винтовка, из которой нельзя стрелять используя "Автоматический Огонь" и "Прицельный Выстрел". При стрельбе использует Навык "Оружие Крупного Калибра" вместо навыка "Тактическое Оружие". Магазина хватает на 4 выстрела. Полностью игнорирует броню цели, если она ниже 11 ОС. С Бронёй 11 ОС и выше взаимодействует как обычно. Для перезарядки требуется 2 Действия, поэтому занимает два Хода. Если оружие не закреплено на станке, то для стрельбы необходимо ТЕЛ 11 или выше.

Визгун

Цена: 500eb (Дорогое)

Экзотический Очень Тяжелый Пистолет. Если у человека, стреляющего из этого оружия, отсутствует защита ушей, он получает Критическое Повреждение "Поврежденное Ухо". Вместо урона заставляет выполнить проверку "Сопротивление Пыткам/Наркотикам" СЛ 15. В случае неудачи, получает Критическое Повреждение уха. Работает от специального аккумулятора (заряжается 1 час, хватает на 8 выстрелов). Дополнительный аккумулятор стоит 50eb (Ценное).

Дубинка-шокер

Цена: 100eb (Премиум)

Одноручное Экзотическое Среднее Оружие Ближнего Боя. Если Урон этим оружием должен опустить Здоровье цели ниже 1 ПЗ, то вместо этого у цели остаётся 1 ПЗ и она Теряет Сознание. Урон от этого оружия не повреждает Броню и не вызывает Критическое Повреждение.

Тазер

Цена: 100eb (Премиум)

Экзотический Тяжелый Пистолет. Если Урон этим оружием должен опустить Здоровье цели ниже 1 ПЗ, то вместо этого у цели остаётся 1 ПЗ и она Теряет Сознание. Урон от этого оружия не повреждает Броню и не вызывает Критическое Повреждение. Работает от специального аккумулятора (заряжается 1 час, хватает на 8 выстрелов). Дополнительный аккумулятор стоит 50eb (Ценное).

Tsunami Arms Helix

Цена: 5,000eb (Роскошь)

Экзотическая Штурмовая Винтовка, стреляющая исключительно с помощью Навыка "Автоматический Огонь", нельзя применять "Прицельный Выстрел" или стрелять одиночными выстрелами. Магазин вмещает 40 патрон. За каждую атаку Хеликс расходует 20 патронов. Если вы попали, бросьте 2d6 и умножьте эту сумму на число, на которое вы превзошли СЛ (максимум на 5). Для перезарядки требуется 2 Действия, поэтому занимает два Хода. Если оружие не закреплено на станке, то необходимо ТЕЛ 11 или выше, чтобы стрелять из него.

ДАТА

Tsunami Arms Японский производитель оружия по индивидуальным заказам.

Список Бронезащиты

Тип Брони	Останавливающая Способность Брони (ОС)	Штраф Брони (Минимум 0)	Цена
Кожа	4	Нет	20eb (Обычное)
Кевлар®	7	Нет	50eb (Ценное)
Легкий Бронекостюм	11	Нет	100eb (Премиум)
Комбинезон Бодивейт	11	Нет	1,000eb (Очень дорогое)
Средний Бронекостюм	12	-2 РЕА, ЛВК и СКО	100eb(Премиум)
Тяжелый Бронекостюм	13	-2 РЕА, ЛВК и СКО	500eb (Дорогое)
Взрывозащищ. Броня	15	-4 РЕА, ЛВК и СКО	500eb (Дорогое)
Металгир®	18	-4 РЕА, ЛВК и СКО	5,000eb (Роскошь)
Пуленепробиваемый щит	10 ПЗ, которые уменьшаются при повреждении	Нет, но занимает одну руку	100eb (Премиум)

Кожа: Тонкая кожа с утолщёнными вставками на плечах, бёдрах и животе. Любимый выбор Кочевников и других панков на байках. Сюда же относятся все эти подражатели дорожных войнов, одетые в шмотки с открытой жопой и случайное спортивное снаряжение.

Кевлар®: Самый популярный вид защиты на протяжении последних 90 лет. Цитируяем Дюпóн: *Кевлар® представляет собой термостойкое синтетическое лёгкое волокно, обладающее высокой прочностью на разрыв, обеспечивающее повышенную защиту и эффективность для широкого спектра отраслей и имеющее не менее широкий спектр применений*. Например, когда кто-то пытается выстрелить в вас или ударить ножом. Из него делают любую одежду, рубашки, пиджаки, деловые костюмы и даже купальники.

Лёгкий Бронекостюм: Комбинация Кевлара® и нейлоновых сетей, вставленных в плетение ткани. Лёгкая Бронезащита обеспечивает превосходную защиту, особенно в от высокоскоростных пуль.

Комбинезон Бодивейт: Облегающий комбинезон, по типу гидрокостюма, наполненный ударопрочным жидким бронегелем. На удивление, он достаточно удобен и с дышащими порами. Кроме того, что этот комбинезон защищает вас, в нём также есть место для Кибердеки и кабелей для ваших Интерфейсных Разъёмов, чтобы они не путались под ногами, пока вы выжигаете мозг идиоту, осмелившемуся натравить на тебя Адскую Гончую. Многие Нетраннеры поверх Бодивейт надевают другую одежду, но есть и те, кто не делает этого. Это дело вкуса. **В отличие от остальной брони, комбинезон Бодивейт нельзя купить по частям — он всегда должен быть надет на тело и голову**. У головы и тела своя независимая друг от друга ОС, равная 11. При ремонте обе части ремонтируются одновременно. Нельзя надеть более одного Комбинезона Бодивейт. **Надетый Комбинезон Бодивейт, при подключённой к нему Кибердеке, даёт 1 Дополнительный Слот для Оборудования**. Если Бодивейт не надет, то у вас нет доступа к установленному в нём Оборудованию.

Средний Бронекостюм: Более прочный Бронекостюм с цельным полимерным покрытием, укрепленным более прочной Кевларовой® сеткой. Это типичная одежда для улиц, сочетающая в себе достойную защиту и приятную цену.

Тяжёлый Бронекостюм: Самый прочный Бронекостюм, сочетающий в себе плотный Кевлар® и многослойную смесь из полимеров и нейлоновых сетей, плётый между собой. Он защитит от многих атак, кроме самых мощных, но и стоит довольно дорого.

Взрывозащищённая Броня: Проверенная временем взрывозащищённая броня 21 века с металлическими пластинами. Спроектирована, чтобы выдержать взрыв от гранаты, противопехотной мины, попадание из дробовика. Современная взрывозащищённая броня также способна выдержать несколько попаданий из крупнокалиберных автоматических винтовок.

Металгир®: Помните, как Имперские Злые Штурмовики просто стоят и питывают удар в себя? Металгир® это эквивалент такой брони в версии Темного будущего: сплошные металлические и полимерные пластины на сетчатом корпусе. Металгир® остановит практически все, но и попасть в вас будет легче, чем в одноногого банту на скачках потто.

Пуленепробиваемый Щит: Прозрачный поликарбонатный щит, который защитит вас в перестрелке. Смотри раздел "Использование Щитов" в главе "Перестрелка в Пятницу Вечером" (**стр. 183**).

Список Снаряжения

Название	Цена
Агент	100eb (Премиум)
Аэрогиппо	50eb (Ценное)
Маска-противогаз	20eb (Обычное)
Диктофон	100eb (Премиум)
Активные наушники	1,000eb (Очень дорогое)
Бинокль	50eb (Ценное)
Очки для брейнданса	1,000eb (Очень дорогое)
Детектор жучков	500eb (Дорогое)
Сумка	20eb (Обычное)
Химический анализатор	1,000eb (Очень дорогое)
Компьютер	50eb (Ценное)
Крионасос	5,000eb (Роскошь)
Криокамера	5,000eb (Роскошь)
Кибердека (Отличного Качества)	1,000eb (Очень дорогое)
Кибердека (Плохого Качества)	100eb (Премиум)
Кибердека (Обычного Качества)	500eb (Дорогое)
Одноразовый телефон	50eb (Ценное)
Барабанный синтезатор	500eb (Дорогое)
Скотч	20eb (Обычное)
Электрогитара или другой инструмент	500eb (Дорогое)
Фонарик	20eb (Обычное)
Пищевая палочка	10eb (Дешевка)
Светящаяся краска	20eb (Обычное)
Глоустик	10eb (Дешевка)
Пистолет-крюк	100eb (Премиум)
Наручники	50eb (Ценное)
Трекер (Маячек)	500eb (Дорогое)

Название	Цена
Надувной матрас и спальник	20eb (Обычное)
Пачка Киббла	10eb (Дешевка)
Внешний экзоскелет ß (бета)	5,000eb (Роскошь)
Внешний экзоскелет ∑ (сигма)	1,000eb (Очень дорогое)
Набор взломщика	20eb (Обычное)
Медсканер	1,000eb (Очень дорогое)
Сумка Медтеха	100eb (Премиум)
Щепка	10eb (Дешевка)
Сухпай	10eb (Дешевка)
Набор личной гигиены	20eb (Обычное)
Карманный усилитель	50eb (Ценное)
Радар-детектор	500eb (Дорогое)
Рация или коммуникатор	100eb (Премиум)
Радио сканер/ Муз. проигрыватель	50eb (Ценное)
Сигнальная ракета	10eb (Дешевка)
Верёвка (60 метров)	20eb (Обычное)
Шифратор/ Дешифратор	500eb (Дорогое)
Умные очки	500eb (Дорогое)
Сумка Техника	500eb (Дорогое)
Техсканер	1,000eb (Очень дорогое)
Мультитул	100eb (Премиум)
Палатка и оборудование для кемпинга	50eb (Ценное)
Флакон биотоксина	500eb (Дорогое)
Флакон с ядом	100eb (Премиум)
Видеокамера	100eb (Премиум)
Очки виртуальности	100eb (Премиум)

Агент: Смартфон с обучающимся ИИ, который "учится", как лучше всего соответствовать потребностям, просто взаимодействуя с владельцем. Хоть это и не настоящий ИИ, но он способен заменить любого секретаря. Когда вы не задумываясь позволяете своему Агенту организовывать вашу жизнью, всё становится намного проще: вы занимаетесь своими делами (преступления, убийства людей, избежание наказания и т.д.) не переживая, что опять что-то забыли и снова надо идти в магазин. Существует много причин, почему Агент есть почти у каждого человека.

Возможности вашего Агента:

- Совершать голосовые или видеозвонки, записывать их, пересылать или отправлять на голосовую почту, которую в наше время кроме Агентов никто и не слушает.
- Сёрфить по Дата Пулу.
- Сканировать Дата Пул, чтобы найти необходимое место и отобразить маршрут.
- Ведёт ваше расписание и самостоятельно выполняет действия, если нужно заказать подарок и отправить его получателю.
- Имитирует личность с именем, голосом и виртуальным телом. Некоторые, особенно одинокие люди, программируют свой Агенто на роль любовников или друзей.
- Предлагает подходящую для покупки одежду.
- Записывает аудио и видео на стандартную Щепку Памяти в Агенте.
- Подключается к Киберимплантам чтобы копировать данные на Щепку Памяти в Агенте.
- Подключается к большинству приборов в вашем доме.
- Отслеживает твой расход общедоступных товаров (Ценовых категорий: Дешевка, Обычное или Ценное) и автоматически заказывает их при снижении цен.
- Рекомендует, как поступить исходя из твоих целей. ИИ может посоветовать неразумную чуш.

В дополнение ко всему этому, **Агент дает +2 к Навыку "Поиск информации" и +2 к Навыку "Гардероб и Стиль"**, но только при условии, что вы носите одежду, которую предлагает тебе ваш Агент, (она меняется каждый сезон). Бонусы от нескольких Агентов не суммируются.

Аэрогиппо: При помощи сжатого воздуха моментально вводит препарат под кожу. Применение одной дозы лекарства к цели требует Действия. Если цель не желает этого, Медтехник может использовать своё Действие, чтобы попытаться провести одну Атаку Ближнего Боя с помощью Аэрогиппо по цели и если атака будет удачной, то вместо урона Медтехник успешно введёт дозу. Для перезарядки Аэрогиппо другим препаратом, Действие не требуется. (Список Наркотиков на **стр. 357**).

Маска-противогаз: Нужен для фильтрации токсинов и дыма из окружающей среды. Надев его, вы становитесь невосприимчивы к воздействию токсичных газов, испарений и всех подобных угроз, которые необходимо вдыхать, чтобы они подействовали.

Диктофон: Устройство записывает до 24 часов аудио, прежде чем на стандартной Щепке Памяти закончится место.

Активные наушники: Компактная защита ушей. При их использовании пользователь становится невосприимчив к оглушению или другим эффектам, вызванным громкими звуками, например светошумовыми гранатами.

Бинокль: Вы смотрите в него. Он увеличивает размер того, что вы видите в два или три раза.

Очки для брейнданса: Позволяет самому пережить записанный контент. Брейнданс — это цифровая запись пережитого опыта, который вы ощущаете от лица актёра. Брейнданс задействуют все органы чувств, и вы воспринимаете каждую эмоцию. К счастью или к сожалению.

Детектор жучков: Пищит, когда находится в 2 м от прослушки жучка или иного устройства.

Сумка: Ёмкость из нервущейся крепкой ткани, любых размеров, от обычной наплечной, до большой дорожной.

Химический анализатор: Потратив Действие, можно проанализировать вещество, чтобы определить его химический состав. Мгновенно определяет большинство веществ из обширной базы образцов.

Компьютер: Ноутбук или настольный компьютер, используемый, в основном, для удобной работы с текстом и сёрфинга по Дата Пулам.

Крионасос: Небольшой прибор размером с кейс, содержащий мешок для тела, подключенный к мощному насосу. Как только "пациент" помещается в мешок и подключается к насосу (необходимо Действие), насос подает в мешок криогенную жидкость, тратя один заряд Крионасоса на каждого помещенного пациента (если мешок способен вместить больше одного). Находясь в стазисе, пациент пребывает в бессознательном состоянии, и пока у мешка есть хотя бы 1 ПЗ, пациент не совершает СпасБроски от смерти в течение недели. Персонаж в Криокамере находится за укрытием с прочностью 15 ПЗ. Прозрачная верхняя часть мешка и перчатки, вшитые в подкладку, позволяют проводить операции и стабилизировать состояние пациента в стазисе, что гораздо безопасней для него. Стандартный Крионасос имеет только 1 заряд и может вместить только одного взрослого пациента. Заправка Крионасоса стоит 50eb (Ценное) за заряд. **Кроме Медтехников никто больше не может использовать Крионасос.**

Криокамера: Капсула размером с человека, в которую можно поместить пациента. Если Медтехник успешно выполнит проверку Навыка Медицинской Технологии (СЛ13), 1 человек будет находиться в стазисе столько, сколько потребуется. В Криокамере человек пребывает в бессознательном состоянии. Пока он внутри и у капсулы есть хотя бы 1 ПЗ, он восполняет жизни с удвоенной скоростью. Персонаж в Криокамере находится за укрытием с прочностью 30 ПЗ. **Кроме Медтехников никто больше не может использовать Криокамеру.**

Кибердека (Отличного Качества): высокотехнологичная платформа высокого качества, в которую устанавливаются Программы и Оборудование для работы в СЕТИ. **У неё 9 слотов для установки Программ и Оборудования**. Для её работы требуется личный порт и Нейролинк. Подробнее в главе Нетраннинг на **СТР. 195**.

Кибердека (Плохого Качества): Дешёвая платформа, в которую устанавливаются Программы и Оборудование для работы в СЕТи. **У этой модели 5 слотов для установки Программ и Оборудования.** Для её работы требуется Личный Порт и Нейролинк. Подробнее в главе Нетраннинг на **СТР. 195**.

Кибердека (Обычного Качества): Обычная модульная платформа, в которую устанавливаются Программы и Оборудование для работы в СЕТи. **У этой модели 7 слотов для установки Программ и Оборудования**. Для её работы требуется Личный Порт и Нейролинк. Подробнее в главе Нетраннинг на **СТР. 195**.

Одноразовый телефон: Они до сих пор встречаются повсюду. Отличный выбор для Фиксеров и других людей, которые не хотят, чтобы за ними следили.

Барабанный синтезатор: Плоские пластиковые крашки разного размера, соединенные кабелями с центральным процессором. Имитирует практически любой тип барабанов. Для воспроизведения звука требуется усилитель.

Скотч: Бывает разных цветов и даже светящаяся в темноте. Светящаяся клейкая лента часто используется чтобы пометить туннель, опасные участки или тайники. Она будет светиться в темноте, даже если на нее не попадал свет.

Электрогитара или другой инструмент: Используйте воображение. Но помните, чтобы электронный инструмент было слышно, необходим усилитель.

Фонарик: Необходимо заряжать. Луч светит на 100 метров в течение 10 часов.

Пищевая палочка: Злаковый сухой батончик, имеет разные (отвратительные) вкусы. На перекус.

Светящаяся краска: Светящаяся в темноте краска для обозначения мест и рисования граффити. Продаётся в аэрозольном баллончике. Также используется для нанесения меток.

Глоустик: Трубка, освещающая площадку стороной 4 метра в течение 10 часов. Одноразовая.

Пистолет-крюк: Когда он у вас в руке, потратив Действие можно запустить крюк на растояние до 30 метров, который закрепится на любом прочном объекте. Трос выдерживает вес в два раза больше веса тела пользователя и имеет 10 ПЗ. Когда используете трос, обычный штраф передвижения для лазания не учитывается. Трос можно отпустить не тратя Действия, даже при подъёме. Пока подъём не окончен, Пистолет-Крюк всё ещё находится в вашей руке. Как оружие он абсолютно неэффективен и его нельзя использовать для Захвата противника.

Наручники: Сажай его, Данно. Можно легко сломать Если ваше ТЕЛ больше 10.

Трекер (Маячек): Отслеживает привязанный маячок на расстоянии до 1 километра. В комплект входит маячок размером с пуговицу. Дополнительный маячок стоит 50eb.

Надувной матрас и спальник: самонадувающаяся кровать, которая поставляется в комплекте с тонким спальным мешком. Все это складывается в пакет 15x15 см для удобного хранения

Пачка Киббла: Упаковка из фольги, сухих, похожих на корм для собак из хлопьев или вафель, равная одной порции еды. Обычно определяется по номеру, а не по аппетитной этикетке и описанию.

Внешний экзоскелет ß (бета):

Экзоскелет, даёт пользователю огромную силу.

- Увеличивает ТЕЛ пользователя до 12, пока он подключен к экзоскилету. Не может увеличить ТЕЛ до 13 и выше. Экзоскилет увеличивает только ТЕЛ, **не изменяя** ПЗ или значения СпасБроска от Смерти.
- Требует 1 установленный личный порт.

Внешний экзоскелет ∑ (сигма):

Силовой экзоскелет, обеспечивает человека еще более огромной силой, нежели предыдущая вариация Сигма

- Увеличивает ТЕЛ пользователя до 14, пока он подключен к Экзоскилету. Не может увеличить ТЕЛ до 15 или выше. Экзоскилет увеличивает только значение ТЕЛ, **не изменяя** уровень ПЗ или значения СпасБроска от Смерти.

Набор взломщика: Небольшой набор инструментов для взлома механических замков.

Медсканер: Сканер, который с помощью датчиков и контактов диагностирует травмы и заболевания, помогая в экстренных ситуациях, не требующих хирургического вмешательства. Добавте +2 к Навыкам: Первая Помощь и Парамедик. Несколько медсканеров не складывают эффект между собой.

Сумка Медтеха: Набор медицинских инструментов, включающих в себя всё: от хирургических степлеров до спрей-аппликаторов для кожи и стерильных скальпелей. Всё необходимое, чтобы спасать жизни, используя свои навыки и подготовку.

Щепка: Компактное электронное запоминающее устройство, используемое для хранения цифровой информации. Бывают разных объёмов.

Сухпай: Саморазогревающийся набор еды.Залейте воду, защёлкни замочек сверху, и через пару минут у вас будет нечто, напоминающее сытное горячее блюдо.

Набор личной гигиены: Зубная щётка, зубная паста, влажные салфетки, крем для депиляции, расчёска и т.д.

Карманный усилитель: Размером с толстую книгу, усилитель позволяет воспроизводить звук на расстояние до 100 метров в течение 6 часов. Одновременно может поддерживать два инструмента. Нужно заряжать.

Радар-детектор: Устройство пищит, когда замечает в радиусе 100 метров активность радаров.

Рация или коммуникатор: Гарнитура, с помощью которой можно общаться по радиосвязи в радиусе 1 километра

Радио сканер/Музыкальный проигрыватель: Чтобы слушать самую крутую музыку, Проигрыватель можно подключить к Дата Пулу или включить её непосредственно с Щепки. Ещё можно проверить все радиодиапазоны в радиусе 1 километра, которые работают в данный момент и настроиться на них. Для расшифровки некоторых радиостанций может потребоваться Дескремблер.

Сигнальная ракета: Освещает плодкуразмером в 100 метров в течении часа. Бывает разных цветов. Одноразовый

Верёвка (60 м): Нейлоновая веревка. Бывает разных цветов. Выдерживает до 360 кг.

Шифратор/Дешифратор: Позволяет шифровать исходящие сообщения, чтобы их нельзя было понять без дешифровки. Дешифратор также входит в комплект.

Умные очки: Содержат два слота для модулей Кибер-глаз. При ношении Умные Очки дают доступ к преимуществам этих модулей. Когда в очки устанавливаются модули Кибер-глаз, они всегда считаются парными, цена та же, что за установку одного модуля в 1 глаз. Одновременно можно носить только одни очки. Энтузиасты часто заменяют оправы своих Очков на более модные, поскольку из коробки они выглядят не очень круто.

Сумка Техника: Небольшой набор инструментов для ремонта электроники и механизмов. Включает Мультитул, необходимые материалы для электрики, вроде изоленты и обмотки, набор винтов и болтов, подключаемые модули для ремонта, горелку, 2 небольшие монтировки и молоток.

Техсканер: Сканер способен диагностировать состояние различных механизмов и электроники, давая советы по починке или информацию о технологическом устройстве механизма пользователю. Добавте +2 к Навыкам: Знание Техники, Кибертехника, Автомобильные Технологии, Морские Технологии, Авиационные Технологии, Электроника/Безопасность, Оружейник. Не суммируется сам с собой.

Мультитул: Инструмент класса "все в одном". Разнообразные инструменты, включая небольшое лезвие, плоскогубцы, различные отвертки, напильники и щипцы, складываются в компактный и удобный для переноски чехол.

Палатка и оборудование для кемпинга: Маленькая одноместная палатка с пластиковыми колышками, один самонагревающийся Котелок для кипячения воды (аккумулятора хватает на 2 часа, требуется 5 минут на перезарядку) и вилка из дешевого металла, которой даже и муху не обидеть.

Флакон биотоксина: Потратив Действие, можно смазать любое Лёгкое Оружие Ближнего Боя. В течение следующих 30 минут, вместо обычного урона, оружие смазанное биотоксинами заставляет "мясную" цель выполнить проверку "Сопротивление Пыткам/Наркотикам" СЛ 15. Если проверка провалена, то цель получает 3d6 урона сразу в ПЗ (минуя броню). Броня не повреждается, так как этот урон игнорирует броню.

Флакон с ядом: Потратив Действие, можно смазать любое Лёгкое Оружие Ближнего Боя. В течение следующих 30 минут, вместо обычного урона, оружие смазанное ядом, заставляет "мясную" цель выполнить проверку "Сопротивление Пыткам/Наркотикам" СЛ 13. Если проверка провалена, то цель получает 2d6 урона сразу в ПЗ (минуя броню). Броня не повреждается, так как этот урон игнорирует броню.

Видеокамера: Если она у вас в руках, вы можете записать до 12 часов видео со звуком, прежде чем на стандартной Щепке Памяти закончится место.

Очки виртуальности: Гарнитура, которая проецирует изображение киберпространства поверх реального мира. Особенно полезны для Нетраннеров. Больше информации в главе "Нетраннинг" **СТР. 195**.

ДАТА

Очки виртуальности нужны не только Нетраннерам. Многие люди с личными портами используют эти Очки для удобной визуализации панелей управления и дисплеев техники, к которым они подключаются

BY NEIL BRANQUINHO

Стиль

	Штаны	Верхняя	Куртка	Обувь	Украшения	Зеркальные очки	Очки	Контактные Линзы	Шляпы
Bag Lady Chic *Бездомный Тряпичный Бродяга*	20eb (Обычное)	10eb (Дешевка)	20eb (Обычное)	20eb (Обычное)	20eb (Обычное)	20eb (Обычное)	10eb (Дешевка)	10eb (Дешевка)	10eb (Дешевка)
Gang Colors *Опасный Жестокий Бунтарь*	50eb (Ценное)	20eb (Обычное)	50eb (Ценное)	20eb (Обычное)	50eb (Ценное)	20eb (Обычное)	20eb (Обычное)	10eb (Дешевка)	10eb (Дешевка)
Generic Chic *Стандартный Цветной Модульный*	50eb (Ценное)	20eb (Обычное)	50eb (Ценное)	20eb (Обычное)	50eb (Ценное)	20eb (Обычное)	20eb (Обычное)	10eb (Дешевка)	10eb (Дешевка)
Bohemian *Народное Ретро Фристайл*	50eb (Ценное)	20eb (Обычное)	50eb (Ценное)	50eb (Ценное)	100eb (Премиум)	50eb (Ценное)	50eb (Ценное)	10eb (Дешевка)	10eb (Дешевка)
Leisurewear *Комфорт Ловкость Атлетизм*	100eb (Премиум)	20eb (Обычное)	100eb (Премиум)	50eb (Ценное)	100eb (Премиум)	50eb (Ценное)	50eb (Ценное)	20eb (Обычное)	50eb (Ценное)
Nomad Leathers *Вестерн Грубый Племенной*	100eb (Премиум)	20eb (Обычное)	100eb (Премиум)	100eb (Премиум)	100eb (Премиум)	50eb (Ценное)	50eb (Ценное)	20eb (Обычное)	100eb (Премиум)
Asia Pop *Яркий Костюмированный Молодёжный*	100eb (Премиум)	20eb (Обычное)	100eb (Премиум)	100eb (Премиум)	100eb (Премиум)	100eb (Премиум)	100eb (Премиум)	100eb (Премиум)	100eb (Премиум)
Urban Flash *Яркий Технологичный Уличный*	100eb (Премиум)	20eb (Обычное)	100eb (Премиум)	100eb (Премиум)	100eb (Премиум)	100eb (Премиум)	100eb (Премиум)	100eb (Премиум)	100eb (Премиум)
Businesswear *Лидерство Осанка Авторитет*	500eb (Дорогое)	50eb (Ценное)	500eb (Дорогое)	500eb (Дорогое)	5,000eb (Роскошь)	500eb (Дорогое)	500eb (Дорогое)	100eb (Премиум)	500eb (Дорогое)
High Fashion *Эксклюзив Дизайнерская Кутюр*	1,000eb (О. дорогое)	500eb (Дорогое)	1,000eb (О. дорогое)	5,000eb (Роскошь)	5,000eb (Роскошь)	1,000eb (О. дорогое)	1,000eb (О. дорогое)	1,000eb (О. дорогое)	5,000eb (Роскошь)

Уличные Наркотики

Наркотик	Длительность Основного Эффект	Вторичный эффект СЛ	Цена за Дозу
Чёрное Кружево	24 Часа	17	50eb (Ценное)
Синее Стекло	4 Часа	15	20eb (Обычное)
Буст	24 Часа	17	50eb (Ценное)
Смэш	4 Часа	15	10eb (Дешевка)
Синтококс	4 Часа	15	20eb (Обычное)

Черное Кружево

Цена за Дозу: 50eb (Ценное)

Основной Эффект

- Действует 24 часа.
- При приеме дозы человек испытывает 2d6 ПЧ, которая возвращается, если на него не действует вторичный эффект Черного Кружева.
- На время действия первичного эффекта игнорируется эффекты Тяжело ранения.

Вторичный эффект (СЛ 17)

- Потеря человечности от Первичного эффекта не возвращается.
- Если пользователь еще не был зависим от Черного Кружева, то теперь он зависим. Во время зависимости, если пользователь в данный момент не испытывает Первичный эффект "Черной кружева", его РЕА снижается на 2 пункта.

Синее Стекло

Цена за дозу: 20eb (Обычное)

Основной эффект

- Длительность 4 часа.
- Во время действия мастер игры время от времени сообщает вам, когда вы “вспыхиваете”, т.е. у вас появляются галлюцинации в виде вихрей ярких цветов. В этот момент вы не можете делать действие в ходу.

Вторичный эффект (СЛ 15)

- Теперь вы пристрастились к Синему стеклу.
- Наркоман Синего стекла обычно “вспыхивает” раз в час, но это может варьироваться от человека к человеку
- Пока вы зависимы от Синего стекла, его основной эффект меняется: теперь вы невосприимчивы к эффекту “вспышки”. Теперь вы воспринимаете это за естественное состояние.
- Во время действия мастер игры время от времени сообщает вам, когда вы“вспыхиваете”, т.е. у вас появляются галлюцинации в виде вихрей ярких цветов. В этот момент вы не можете делать действие в ходу.

Буст

Цена за дозу: 50eb (Ценное)

Основной эффект

- Длительность 24 часа
- Во время действия наркотика ваш ИНТ увеличивается на 2 очка. Буст может поднять ваш ИНТ выше 8.

Вторичный эффект (СЛ 17)

- Теперь вы пристрастились к Бусту. Пока вы не излечите зависимость ваш ИНТ снижается на 2 пункта.

Смэш

Цена за дозу: 10eb (Дешевка)

Основной эффект

- Длительность 4 часа.
- Желтый, пенистый, продаётся в жестяных банках.
- Вы чувствуете эйфорию, расслабление, счастье и готовность к вечеринке. С точки зрения игры это даёт +2 к навыкам: Танец, Акробатика, Общение, Проницательность, Убеждение и Актёрское мастерство.

ДАТА

Законники в Найти-Сити обычно не докапываются из-за наркоты, только если не хотят испортить вам день.

Вторичный эффект (СЛ 15)

- Теперь вы пристрастились к Смэшу. Пока вы не излечите зависимость ваши навыки: Танец, Акробатика, Общение, Проницательность, Убеждение и Актёрское мастерство снижаются на 2 пункта.
- Время от времени мастер будет сообщать вам, что вы жаждите еще Смэша. Вы должны сделать всё возможное, чтобы его достать (отыгрывайте роль!)

Синтококс

Цена за дозу: 20eb (Обычное)

Основной эффект

- Длительность 4 часа.
- На время действия ваша РЕА увеличивается на 1. Синтококс может поднять вашу РЕА выше 8. Вы становитесь склонны к параноидальным идеям.
- Мастер будет периодически сообщать вам, когда вы начинаете параноить. Отыгрывайте роль соответствующим образом.

Вторичный эффект (СЛ 15)

- Теперь вы пристрастились к Синтококсу. Пока вы не излечите зависимость ваша РЕА снижается на 2 пункта.
- Время от времени мастер будет сообщать вам, что вы жаждите еще Синтокока.. Вы должны сделать всё возможное, чтобы его достать (отыгрывайте роль!)

Киберимпланты

Стилевые импланты (7 слотов доступно)

ДАТА

Каждый Киберимплант занимает только один Слот, если не указано иное.

Название	Установка	Описание и информация	Цена	ПЧ
Биомонитор	Молл	Подкожный имплантат, который постоянно считывает и выводит на диодный экран показания пульса, температуры, дыхания, уровень сахара в крови и т.д. Вы можете связать Биомонитор со своим Агентом, чтобы он мог отслеживать ваше состояние.	100eb (Премиум	0 НЕТ
Химкожа	Молл	Красители и пигменты, которые вводятся в кожу, чтобы навсегда изменить её оттенок. Сфера применения варьируется от скрытия дефектов кожи до желания иметь неоново-зеленую кожу. Пигменты, по желанию, могут быть чувствительны к температуре или реагировать на гормональные изменения в организме. **Химкожа с техволосами даёт +2 к навыку Уход за Собой за наличие обоих. (Этот бонус действует 1 раз).**	100eb (Премиум)	0 НЕТ
ЭМИ -нить	Молл	Эти тонкие серебряные линии, популяризованные ЮР, проходят по телу в виде дорожек. Многие считают, что они действуют как клетка Фарадея, защищая вас от радиации и электромагнитного излучения, хотя этим заявлениям нет научных подтверждений. Но выглядят они, конечно, круто. Большинство людей носят ЭМИ-нить как модный тренд.	10eb (Дешевка)	0 НЕТ
Светящиеся Тату	Молл	Введённые под кожу элементы, которые накапливают свет и проецируют цветные татуировки. Для большой татуировки требуется установить несколько этих имплантов, чтобы завершить её. **Установка 3 и более тату, даёт +2 к Навыку Гардероб и Стиль. (Этот бонус действует 1 раз).**	100eb (Премиум)	0 НЕТ
Изменчивые Такты	Молл	Линзы в глазу, меняющие цвет. Доступны несколько моделей. Линзы могут быть чувствительны к температуре или реагировать на гормональные изменения в организме. Можно выбрать только один цвет и рисунок. Пользователь может деактивировать изменение цвета в любое время по своему желанию без каких-либо действий.	100eb (Премиум)	0 НЕТ

Название	Установка	Описание и информация	Цена	ПЧ
Подкожные Часы	Молл	Имплантированные под кожу светодиодные часы, показывают текущее время и дату.	100eb (Премиум)	0 НЕТ
Техноволосы	Молл	Разноцветные светящиеся искусственные волосы. Волосы могут быть чувствительны к температуре или реагировать на гормональные изменения в организме, а также по желанию удлиняться, либо втягиваться за счёт встроенного механизма. **Техноволосы с Химкожей дают +2 к навыку Уход за Собой за наличие обоих. (Этот бонус действует 1 раз).**	100eb (Премиум)	0 НЕТ

▶ Нейронные имплантаты (Основная часть: Нейроинк)

Название	Установка	Описание и информация	Цена	ПЧ
Нейролинк	Клиника	Проводная искусственная нервная система. Требуется для использования нейро-имплантов и смартлинка. **Имеет 5 слотов опций**	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Записыватель Брейндансов	Клиника	Модуль Нейроимпланта. Поделись пережитой историей с собственной точки зрения! Записывает Брейндансы на стандартную щепку памяти или на подсоединенный Агент. Брейндансы можно просматривать через очки для брейнданса. **Требует нейролинк.**	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Разъем для Щепок	Клиника	Модуль Нейроимпланта. Разъём устанавливается в заднюю часть шеи, в него легко вставляется одна Щепка (которых существует различное множество). Чтобы вставить или достать одну Щепку, необходимо потратить Действие. Если вы впервые вставляете Щепку (которую до этого не использовали), вы теряете Человечность. Если вы ранее использовали Щепку, то Человечность не теряется. **Щепка не занимает слот модуля в Нейролинке.** Можно установить несколько Разъёмов (каждый покупается отдельно). **Требует нейролинк.**	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Личный Порт	Клиника	Модуль Нейроимпланта. Разъём, установленный в запястье или голову, позволяет подключаться и использовать Умное оружие, Кибердеки, тяжёлую технику и управлять транспортом без рук. Если установить несколько личных портов, то можно будет подключаться к нескольким вещам одновременно. **Требует нейролинк.**	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Керезников	Клиника	Модуль Нейроимпланта. Всегда работающий Ускоритель, который увеличивает скорость реакции. Даёт +2 к броскам Инициативы. Одновременно может быть установлен только один Ускоритель. **Требует нейролинк.**	500eb (Дорогое)	14 (4d6)
Сандвистан	Клиника	Модуль Нейроимпланта. Ускоритель, который даёт кратковременное улучшение, значительно увеличивающее скорость реакции. При активации (Действие), в течение минуты даёт +3 к Инициативе. Повторно активировать можно только через час. Одновременно может быть установлен только один Ускоритель. **Требует нейролинк.**	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Химический Анализатор	НЕТ	Щепка. При установке в Разъём позволяет анализировать вещество. Нужно Действие, чтобы определить точный химический состав вещества. Мгновенно определяет большинство веществ из обширной базы образцов. **Требует Разъём для Щепок.**	500eb (Дорогое)	3 (1d6)
Щепка Памяти	НЕТ	Щепка для хранения данных. При установке в Разъём, на можно поместить какую-либо информацию или изучить то, что уже хранится на ней. **Требует Разъём для Щепок.**	10eb (Дешевка)	0 НЕТ
Усилитель Обоняния	НЕТ	Щепка. При установке в Разъём обоняние пользователя усиливается, что позволяет ему использовать навык Выслеживание, используя запах в дополнение к визуальным подсказкам. **Требует Разъём для Щепок.**	100eb (Премиум)	7 (2d6)

Название	Установка	Описание и информация	Цена	ПЧ
Редактор Боли	НЕТ	Щепка. При установке в Разъём, отключает болевые рецепторы, позволяя игнорировать последствия Тяжёлого Ранения. **Требует Разъём для Щепок.**	1,000eb (О. дорогое)	14 (4d6)
Щепка Навыка	НЕТ	Щепка. При установке в Разъем чип улучшает навык, для которого он был создан, у пользователя на +3, если только навык пользователя не был уже натренирован выше +3, в этом случае ничего не происходит. Чипы умений для сложности (x2) стоят 1,000eb, для всех остальных умений — 500eb. **Требует Разъём для Щепок**.	500eb (Дорогое) или 1,000eb (О .дорогое)	7 (2d6)
Тактильное Усиление	НЕТ	Щепка. При установке в Разъём усиливает осязательные чувства. Дотронувшись до поверхности, пользователь может почувствовать движение в пределах 20 метров от себя. Пока рука используется в качестве "детектора движения", её нельзя использовать ни для чего другого. **Требует Разъём для Щепок**.	100eb (Премиум)	7 (2d6)

▶ Кибероптика (Основная Часть: Киберглаз)

Название	Установка	Описание и информация	Цена	ПЧ
Киберглаз	Клиника	Все перечисленные ниже модули устанавливаются в искусственный глаз, которым заменяется мясной. Каждый киберглаз имеет 3 слота для модулей. Некоторые модули должны быть сопряжены. (Купленный дважды и установленные в разные глаза. Потеря Человечности рассчитывается отдельно для каждого модуля).	100eb (Премиум)	7 (2d6)
Анти-ослепление	Молл	Модуль Киберглаза. Пользователь невосприимчив к слепоте или другим эффектам, вызванным яркими вспышками, например светошумовыми гранатами. **Требуется два сопряженных Киберглаза.**	100eb (Премиум)	2 (1d6/2 Округление Вверх)
Хирон	Молл	Модуль Киберглаза. Проецирует крошечный экран в поле зрения пользователя для сообщений, видео и т.д. от других киберимплантов и электроники. "Картинка в картинке" в реальной жизни. **Требуется Киберглаз**.	100eb (Премиум)	2 (1d6/2 Округление Вверх)
Сдвиг Цвета	Молл	Модуль Киберглаза. Косметическое улучшение, позволяющее сколько угодно раз менять цвета и узоры в глазу (Действие). Глаза могут быть чувствительны к температуре или реагировать на гормональные изменения в организме. **Требуется Киберглаз**.	100eb (Премиум)	2 (1d6/2 Округление Вверх)
Дартган	Клиника	Модуль Киберглаза. Экзотическое Оружие Дартган, спрятанное внутри киберглаза, рассчитаное на один выстрел. **Требуется Киберглаз и 3 слота модулей**.	500eb (Дорогое)	2 (1d6/2 Округление Вверх)
Усилитель Картинки	Молл	Модуль Киберглаза. Пользователь добавляет +2 к навыкам Внимательности, Чтения по губам и Скрытие/раскрытие объекта при проверках, требующих зрения. **Требуется два сопряженных Киберглаза**. Многократные установки дают никаких преимуществ.	500eb (Дорогое)	3 (1d6)
Слабое освещение /ИК/УФ	Молл	Модуль Киберглаза. Снимает штрафы, накладываемые темнотой, дымом, туманом и т.п. до 0. Пользователь может отличить горячее мясо от холодного металла , но не позволяет видеть сквозь укрытия. **Требуется два сопряженных Киберглаза и занимает 2 слота опций в каждом глазе**.	500eb (Дорогое)	3 (1d6)

Название	Установка	Описание и информация	Цена	ПЧ
Микро-Оптика	Клиника	Модуль Киберглаза. Микроскоп, позволяющий рассматривать предметы с увеличением до 400х. **Требуется Киберглаз**.	100eb (Премиум)	2 (1d6/2 Округление Вверх)
Микро-Видео	Клиника	Модуль Киберглаза. Записывает видео и аудио на стандартную щепку памяти или связанный агент. **Требуется Киберглаз и 2 слота модулей**.	500eb (Дорогое)	2 (1d6/2 Округление Вверх)
Детектор радиации	Клиника	Модуль Киберглаза. Отображает в пределах 100м от пользователя радиацию в виде голубого свечения над её источником. **Требуется Киберглаз**.	1,000eb (О. дорогое)	3 (1d6)
Тактический прицел	Клиника	Модуль Киберглаза. Даёт пользователю +1 к проверкам Прицельного выстрела. Множественные установки не суммируются. **Требуется Киберглаз**.	500eb (Дорогое)	3 (1d6)
Теле-Оптика	Клиника	Модуль Киберглаза. Позволяет видеть детали на расстоянии 800м. При атаке цели на расстоянии 51м и дальше в режиме одиночного огня или прицельного выстрела можете добавить +1 к проверке. Несколько установок не суммируются. Не суммируется со снайперским прицелом. **Требуется Киберглаз**.	500eb (Дорогое)	3 (1d6)
Виртуальное Зрение	Молл	Модуль Киберглаза. Проецирует изображение киберпространства поверх реального мира. Теперь точно не забудете свои Очки Виртуальности. **Требуется два сопряженных Киберглаза**.	100eb (Премиум)	2 (1d6/2 Округление Вверх)

▶ Кибераудио (Основная часть: Комплект Кибераудио)

Название	Установка	Описание и информация	Цена	ПЧ
Комплект Кибераудио	Клиника	Комплект Кибераудио незаметно устанавливается во внутреннюю часть черепа. Имеет 3 слота для модулей Кибераудио. Можно установить только один Набор Кибераудио.	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Усиленный Слух	Молл	Модуль Кибераудио. Даёт пользователю +2 к проверке навыка Внимательность, если задействован слух. **Требуется Комплект Кибераудио**. Установка нескольких модулей не даёт никаких преимуществ.	100eb (Премиум)	3 (1d6)
Аудио Рекордер	Клиника	Модуль Кибераудио. Записывает аудио на стандартную Щепку Памяти или подключённый Агент. **Требуется Комплект Кибераудио**.	100eb (Премиум)	2 (1d6/2 Округление Вверх)
Детектор Жучков	Молл	Модуль Кибераудио. Устройство пищит, когда находится в 2 метрах от прослушки, жучка или иного подслушивающего устройства. **Требуется Комплект Кибераудио**.	100eb (Премиум)	2 (1d6/2 Округление Вверх)
Трекер Маячка	Клиника	Модуль Кибераудио. Отслеживает привязанный маячок на расстоянии до 1,5 километров. В комплект входит привязанный маячок размером с пуговицу. Дополнительный маячок стоит 50eb. **Требуется Комплект Кибераудио**.	100eb (Премиум)	2 (1d6/2 Округление Вверх)

Название	Установка	Описание и информация	Цена	ПЧ
Внутренний Агент	Молл	Модуль Кибераудио. Полноценный Агент (см. раздел "Снаряжение"на СТР. 352), управляемый с помощью голоса. Весь контент озвучиваются, но можно вывести на модуль Хирон или на ближайший экран. Щепка Памяти имплантированного Агента не может быть извлечена без хирургического вмешательства. **Требуется Комплект Кибераудио**.	100eb (Премиум)	3 (1d6)
Демпфер	Молл	Модуль Кибераудио. Автоматическая коррекция звука. Пользователь невосприимчив к оглушению или другим эффектам, вызванными громкими звуками, например светошумовыми гранатами. **Требуется Комплект Кибераудио**.	100eb (Премиум)	2 (1d6/2 Округление Вверх)
Коммуникатор (Рация)	Молл	Модуль Кибераудио. Позволяет общаться по радиосвязи в радиусе 1 километра. **Требуется Комплект Кибераудио**.	100eb (Премиум)	2 (1d6/2 Округление Вверх)
Радио-сканер/ проиг-рыватель	Клиника	Модуль Кибераудио. С помощью действия, можно сканировать все радиочастоты в радиусе километра, которые сейчас работают, и настроиться на них. Чтобы слушать самую крутую музыку, Проигрыватель можно подключать к Дата Пулу или включить её с Щепки. Для прослушивания зашифрованных радиостанций нужен "Шифратор/ Дешифратор". **Требуется Комплект Кибераудио**.	Ценное (50eb)	2 (1d6/2 Округление Вверх)
Радар Детектор	Клиника	Модуль Кибераудио. Начинает пищать, если в радиусе 100 метров замечает активный радар. **Требуется Комплект Кибераудио**.	500eb (Дорогое)	2 (1d6/2 Округление Вверх)
Шифратор/ Дешифратор	Молл	Модуль Кибераудио. Позволяет шифровать исходящие сообщения, чтобы их нельзя было понять без дешифровки. Дешифратор также входит в комплект без дополнительной оплаты. **Требуется Комплект Кибераудио**.	100eb (Премиум)	2 (1d6/2 Округление Вверх)
Анализатор Голосового Стресса	Молл	Модуль Кибераудио. Даёт +2 к Навыкам "Проницательность" и "Допрос". Потратив Действие, можно на минуту активировать специальную функцию "Детектор Лжи". В течение этого времени ГМ скрыто бросает за игрока все проверки "Проницательность" и "Допрос", и когда фиксирует ложь, подает один звуковой сигнал, или когда сам того захочет, если бросок был неудачным. Остерегайтесь ложных положительных и отрицательных результатов. **Требуется Комплект Кибераудио**. Установка нескольких модулей не даёт никаких преимуществ.	100eb (Премиум)	3 (1d6)

▶ Внутренние киберимпланты (7 слотов доступно)

Название	Установка	Описание и информация	Цена	ПЧ
АудиоВокс	Клиника	Вокальный синтезатор. +2 к навыку актёрского мастерства и +2 к навыку игры на гитаре во время пения. Установка нескольких имплантов не даёт никаких преимуществ.	500eb (Дорогое)	3 (1d6)
Контрацептив	Молл	Предотвращает нежелательную беременность.	10eb (Дешевка)	0 НЕТ
Усиленные Антитела	Молл	После стабилизации, за каждый день отдыха, благодаря этому импланту, восполняется здоровье равное удвоенному ТЕЛ (вместо обычного темпа), большую часть дня надо отдыхать, заниматься можно только легкой активностью, пока Здоровье полностью не восполнится.	500eb (Дорогое)	2 (1d6/2 Округление Вверх)

Название	Установка	Описание и информация	Цена	ПЧ
Киберзмея	Госпиталь	Оружие. Жутковатая щупальца, расположенные в горле/пищеводе. Очень Тяжелое Оружие Ближнего Боя (4d6, 1 СКА), можно успешно скрыть без проверки.	1,000eb (О. Дорогое)	14 (4d6)
Жабры	Госпиталь	Пользователь может дышать под водой	1,000eb (О. Дорогое)	7 (2d6)
Искусственные Мышцы и Усиленные Кости	Госпиталь	Увеличивает ТЕЛ пользователя на 2. Это увеличение ТЕЛ влияет на ПЗ, Порог Ранения и Спасброск от Смерти. Повторная установка суммируется. Нельзя повысить BODY выше 10.	1,000eb (О. Дорогое)	14 (4d6)
Независимая Подача Воздуха	Госпиталь	Баллона хватает на 30 минут, повторное наполнение из окружающей среды занимает 1 час. Другой вариант — заменить пустой баллон на полный (50eb) потратив Действие.	1,000eb (О. Дорогое)	2 (1d6/2 Округление Вверх)
Полуночница™ Сексуальный Имплант	Клиника	Будь Венерой, будь огнем. Будь желанием.	100eb (Премиум)	7 (2d6)
Мр. Перчик™ Сексуальный Имплант	Клиника	Всю ночь, каждую ночь. И она никогда не узнает.	100eb (Премиум)	7 (2d6)
Назальные Фильтры	Клиника	Вы становитесь невосприимчивы к воздействию токсичных газов, дыма и всех других опасностей, которые вы вдыхаете. При желании можно выключить назальные фильтры без действия.	100eb (Премиум)	2 (1d6/2 Округление Вверх)
Радар/Сонар	Клиника	Постоянно сканирует местность в радиусе 50 метров от пользователя, в т.ч. под водой. Сканирование не показывает ничего за укрытием или закрытой дверью. Пользователь получает звуковой сигнал от мастера вместе с направлением его источника всякий раз, когда при сканировании обнаруживается новый движущийся объект. Нельзя получить эффект дважды.	1,000eb (О. Дорогое)	7 (2d6)
Связывание Токсинов	Клиника	Добавляет пользователю + 2 к Навыку “Сопротивление Пыткам/Наркотикам”. Установка нескольких имплантов не даёт никаких преимуществ.	100eb (Премиум)	2 (1d6/2 Округление Вверх)
Вампиры	Клиника	Вживленные клыки во рту пользователя. Лёгкое оружие ближнего боя отличного качества (1d6 урона, 2 СКА), которое можно прятать без проверки. Пузырёк с Ядом или Биотоксином (приобретается отдельно, см. список снаряжения на СТР. 355), можно (без проверки) надежно хранить и прятать во рту рядом с клыками. Содержимое пузырька применяется к Вампирам бесшумно и в любой момент (Действие не тратится). Каждое применение тратит весь пузырёк, эффект длится 30 минут. Установка Вампиров включает в себя полную переработку рта пользователя, что предотвращает случайное отравление клыками на полпути к куску пиццы или критической неудачи.	500eb (Дорогое)	14 (4d6)

ДАТА

Больше про Качество Оружия СТР 342

Внешние Киберимпланты (7 слотов доступно)

Название	Установка	Описание и информация	Цена	ПЧ
Скрытая кобура	Клиника	Кобура внутри тела пользователя, может хранить оружие, которое может быть скрыто. Его можно скрыть без проверки. Оружие можно вытащить из скрытой кобуры без действия, если оно имплантировано в легкодоступное место на теле. Вы можете достать его из бедра, если только вы не носите штанов.	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Тканекожа	Госпиталь	Тело и голова бронированы всегда на уровне ОС 7. Ваша ОС определяется самым высоким предметом брони. Кроме того, всякий раз, когда ваша получает урон в каком-либо месте, все ваши предметы брони в этом месте получают урон одновременно (например, тканекожа головы и шлем). Когда вы успешно завершаете 1 день отдыха (исцеления), наномашины, присутствующие в коже, восстанавливают 1 ОС тела и головы.	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Подкожная Броня	Госпиталь	Тело и голова бронированы всегда на уровне ОС 11. Ваша ОС определяется самым высоким предметом брони. Кроме того, всякий раз, когда ваша получает урон в каком-либо месте, все ваши предметы брони в этом месте получают урон одновременно (например, тканекожа головы и шлем). Когда вы успешно завершаете 1 день отдыха (исцеления), наномашины, присутствующие в подкожной броне, восстанавливают 1 ОС тела и головы.	1,000eb (О. дорогое)	14 (4d6)
Подкожный Карман	Клиника	Размер 5x10 см с молнией Realskinn™. Содержимое можно успешно скрыть без проверки.	100eb (Премиум)	3 (1d6)

Киберконечности (Основная часть: Киберрука или Кибернога)

Название	Установка	Описание и информация	Цена	ПЧ
Киберрука	Госпиталь	Замена руки. Не обязательно в паре. **Имеет 4 слота для опций киберруки или киберконечности**. Изначально поставляется со стандартным протезом руки, которая не требует доп. потери человечности и не занимает слот киберруки.	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Стандартная рука	Клиника	Напоминает обычную руку. При установке в мясную руку не учитывается при подсчете количества киберимплантов. **Не занимает слот опций киберруки.**	100eb (Премиум)	2 (1d6/2 Округление Вверх)
Большие костяшки	Клиника	Модуль Киберруки. Армированные костяшки. Среднее Оружие Ближнего Боя (2d6, 2 СКА), можно скрыть без проверки. При использовании, в рука не может что-то держать. **Может быть установлен в качестве единственного киберимпланта в мясной руке.**	100eb (Премиум)	3 (1d6)
Кибердека	Клиника	Кибердека намертво устанавливается в Кибер-руку. Необходимую для установки Кибердеку должен предоставить пользователь. Помимо того, что теперь ты никогда не потеряешь свою Кибердеку, в ней также появляется +1 дополнительный слот, в который можно установить Программы или Оборудование. При попытке выдернуть Кибердеку из Кибер-руки, она ломается без возможности починить, но программы и оборудование которые были на ней, можно восстановить. **Требуется Киберрука и 3 слота модулей.** Для работы кибердеки требуются Личный Порт и Нейролинк.	500eb (Дорогое)	3 (1d6)

Название	Установка	Описание и информация	Цена	ПЧ
Рукохват	Клиника	Модуль Киберруки. Потратив Действие, пользователь запускает крюк, который закрепится на любом прочном объекте на расстоянии до 30 метров. Трос выдерживает вес в два раза больше веса пользователя и имеет 10ПЗ. Пользователь игнорирует штрафы передвижения, взбираясь по тросу. Трос можно отпустить, не тратя Действие, даже при подъёме. Во время рука не может что-то держать. Неэффективен как оружие, нельзя использовать для Захвата противника. **Требуется Киберрука**.	100eb (Премиум)	3 (1d6)
Медсканер	Клиника	Модуль Киберруки. Сканер с помощью датчиков и контактов диагностирует травмы и заболевания, помогая в экстренных ситуациях, не требующих навыка “Хирургия”. Добавляет пользователю +2 к Навыкам: Первая Помощь и Парамедик. **Требуется Киберрука и 2 слота модулей.** Множественная установка не даёт никаких преимуществ.	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Выкидной Гранатомёт	Клиника	Модуль Киберруки. Одноручный гранатомет с одной гранатой в магазине, несовместимый со всеми оружейными модификациями, кроме Коннектора Смартлинка, установлен в киберруку. Гранатомет можно быть успешно спрятать без проверки, а также открыть и закрыть без действия. Пока оружие "вскинуто", пользователь не может ничего держать в этой руке. **Требуется Киберрука и 2 слота модулей.**	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Выкидное Оружие Ближнего Боя	Клиника	Модуль Киберруки. Одноручное легкое, среднее или тяжелое оружие ближнего боя (которое не обязательно может быть скрываемым до установки) устанавливается в киберруку так, чтобы его можно было успешно скрыть без проверки, а также достать и убрать без действия. Пока оружие "вскинуто", пользователь не может ничего держать в этой руке. **Требуется киберрука и 2 слота модулей.**	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Выкидной щит	Клиника	Модуль Киберруки. Пуленепробиваемый щит, который скрыт, внутри киберруки. Его можно достать или сложить без действия, если у щита больше 0 ПЗ. Когда щит вынут из руки, вы не можете использовать эту руку ни для чего другого, и не можете держать в руке ничего, кроме щита. Пуленепробиваемый щит, установленный внутри киберруки, легко снимается и заменяется другим пуленепробиваемым щитом для удобства чистки и ремонта. **Требуется киберрука и 3 слота модулей**. См. раздел "Использование щитов" на **СТР. 183**.	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Выкидное Оружие Дальнего Боя	Клиника	Модуль Киберруки. Одноручное дальнобойное оружие (которое не обязательно должно быть скрываемым до установки), выбранное пользователем, устанавливается в киберруку (вместе с любыми оружейными модулями, прикрепленными к нему) так, что его можно успешно скрыть без проверки, а также достать и убрать без действия. Пока оружие "вскинуто", пользователь не может ничего держать в этой руке. **Требуется киберрука и 2 слота модулей.**	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Быстросъемное крепление	Клиника	Модуль Киберруки. Киберруку можно установить в свободное гнездо или снять с помощью действия. При первой установке новой Киберруки, при помощьи быстросменного крепления или иным способом, вы всегда теряете человечность. Прикрепление кибер руки, которую вы уже использовали с помощью быстросменного крепления к этому не приводит. **Требуется киберрука**.	100eb (Премиум)	7 (2d6)
Потрошители	Клиника	Вариант киберруки. Удлиняемые когти из углеродного стекла. Среднее оружие ближнего боя (2d6, 2 СКА), которое можно прятать без проверки. При использовании рука должна быть свободна. **Можно установить в мясную руку как единственный киберимплант.**	500eb (Дорогое)	3 (1d6)

Название	Установка	Описание и информация	Цена	ПЧ
Скретчеры	Молл	Модуль Киберруки. Искусственные ногти из углеродного стекла. Лёгкое оружие ближнего боя (1d6, 2 СКА), можно спрятать без проверки, а также выдвинуть или убрать без действия. **Можно установить в мясную руку как единственный киберимплант.**	100eb (Премиум)	2 (1d6/2 Округление Вверх)
Плечевая Камера	Клиника	Модуль Киберруки. Выдвижная камера на плече, отслеживает всё независимо от пользователя, записывает аудио и видео на встроенную щепку или связанный агент. Можно достать или спрятать без проверки и действия. **Требуется киберрука и 2 слота модулей**.	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Слайсы да Кубики	Клиника	Модуль Киберруки. Моноструна, имплантированная в большой палец. Среднее оружие ближнего боя (2d6, 2 СКА), которое можно прятать без проверки. Нельзя ничего держать в руке при использовании. **Можно установить в мясную руку как единственный киберимплант**.	500eb (Дорогое)	3 (1d6)
Смартлинк	Клиника	Модуль Киберруки. Подкожная пластина под ладонью для подключения умного оружия. Альтернатива личному порту. **Можно установить, как единственный имплант в мясной руке. Требуется Нейролинк, занимает слот в импланте Нейролинк.**	100eb (Премиум)	3 (1d6)
Техсканер	Клиника	Диагностирует механизмы и электронику, помогая пользователю в ремонте и техобслуживании. Пользователь добавляет +2 к навыкам Знание Техники, Кибертехника, Автомобильные Технологии, Морские Технологии, Авиационные Технологии, Электроника/Безопасность и Оружейник. **Требуется киберрука и 2 слота модулей.** Многократная установка этой опции не дает никаких дополнительных преимуществ.	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Рука-Мультитул	Клиника	Модуль Киберруки. В пальцах находятся отвертка, гаечный ключ, небольшая дрель и т.д. Теперь никуда без Мультитула! **Можно установить в мясную руку как единственный киберимплант.**	100eb (Премиум)	3 (1d6)
Когти Росомахи	Клиника	Модуль Киберруки. Выдвижные когти из углеродного стекла на костяшках пальцев. Тяжелое оружие ближнего боя (3d6, 2 СКА), которое можно спрятать без проверки. При использовании, как оружие, нельзя ничего держать в руке. **Можно установить в мясную руку как единственный киберимплант**.	500eb (Дорогое)	7 (2d6)
Кибернога	Госпиталь	Имплант ноги. Не обязательно устанавливать пару. **В Киберноге имеется 3 слота для модулей Киберноги или Киберконечностей**. Она поставляется со Стандартной Ногой (не занимает слот в киберноге, не вредит Человечности). Большинство опций должно быть приобретено дважды (установлено в обе ноги) и синхронизировано. (Каждый модуль покупается отдельно. Потеря Человечности рассчитывается отдельно для каждого модуля).	100eb (Премиум)	3 (1d6)
Стандартная нога	Клиника	Напоминает обычную ногу. При установке в мясную ногу не учитывается при подсчете количества киберимплантов, установленных в ноги. **Не занимает слов в киберноге.**	100eb (Премиум)	2 (1d6/2 Округление Вверх)
Цепкие Подошвы	Клиника	Модуль Киберноги. Подошвы покрыты самым технологичным сцепляющим материалом. Обычный штраф передвижения, для лазания не учитывается. **Требуется две сопряжённые Киберноги**.	500eb (Дорогое)	3 (1d6)
Прыжковый ускоритель	Клиника	Гидравлические ноги, отменяющие штраф к прыжкам. **Требуется две сопряженные киберноги, занимает 2 слота модулей.**	500eb (Дорогое)	3 (1d6)
Нога скейт	Клиника	Нога с колесиками. Можно скрыть. Увеличивает скорость на 6 м при использовании действия "бег". **Требуется две сопряженные киберноги.**	500eb (Дорогое)	3 (1d6)

Название	Установка	Описание и информация	Цена	ПЧ
Коготь	Клиника	Клинок в стопе. Лёгкое оружие ближнего боя. Можно скрыть без проверки. **Можно установить, как единственный имплант в мясной ноге.**	500eb (Дорогое)	3 (1d6)
Ласты	Клиника	Тонкая перепонка между пальцами. Отменяет штраф при плавании. **Требуется две сопряженные киберноги.**	500eb (Дорогое)	3 (1d6)
Закаленное экранирование	Клиника	Вариант киберконечности. Конечность и установленные опции не могут быть выведены из строя с помощью ЭМИ или противо-программным чёрным льдом. **Требуется кибернога или киберрука.**	1,000eb (О. дорогое)	3 (1d6)
Пластиковое покрытие	Молл	Вариант киберконечности. Пластиковое покрытие для конечности, доступны в большом разнообразии цветов и узоров. **Требуется кибернога или киберрука, не занимает слот.**	100eb (Премиум)	0 НЕТ
Покрытие Реалскин™	Молл	Вариант киберконечности. Покрытие из искусственной кожи для конечности. **Требуется кибернога или киберрука, не занимает слот**	500eb (Дорогое)	0 НЕТ
Покрытие Суперхром®	Молл	Вариант киберконечности. Блестящее металлическое покрытие для конечности. +2 к Гардеробу и стилю. **Требуется кибернога или киберрука, не занимает слот.**	1,000eb (О. дорогое)	0 НЕТ

Боргирование

Название	Установка	Описание и информация	Цена	ПЧ
Искусственные Плечи с Креплением	Госпиталь	На плечи устанавливаются ещё 2 Кибер-руки. Можно установить только одно Крепление Искусственных Плеч.	1,000eb (О. дорогое)	14 (4d6)
Имплантированный Экзоскелет ∑ (сигма)	Госпиталь	Усовершенствованная опорная система с гидравлическими и нейлоновыми мышцами. • Пользователь увеличивает ТЕЛ до 12. • Это увеличение ТЕЛ влияет на увеличение ПЗ и спасброска. • Не может увеличить ТЕЛ до 13 или выше. • **Требуется ТЕЛ 6 и "Искусственные мышцы и усиленные кости"**	1,000eb (О. дорогое)	14 (4d6)
Имплантированный Экзоскелет ß (бета)	Госпиталь	Сильно улучшенный скелет и поддерживающая структура с еще большим количеством гидравлических и нейлоновых мышц. • Пользователь увеличивает ТЕЛ до 14. • Это увеличение ТЕЛ влияет на ПЗ и Спасброск от Смерти. • Не может увеличить ТЕЛ до 15 или выше. • **Требуется ТЕЛ 8 и две "Искусственные мышцы и усиленные кости".**	5,000eb (Роскошь)	14 (4d6)
Фасеточное Оптическое Крепление	Госпиталь	Можно установить до 5 дополнительных киберглаз в мульти-оптическое крепление. **Киберлаза покупаются и устанавливаются отдельно.** Можно установить только одно фасеточное крепление.	1,000eb (О. дорогое)	14 (4d6)
Массив Датчиков	Клиника	Двойные плоские антенны, выступающие из головы пользователя, улучшают его "Комплект Кибераудио". Иногда называются Кроличьими ушами. Можно установить до 5 дополнительных опций Кибераудио. Можно установить только один Массив Датчиков. **Требуется Комплект Кибераудио, но не занимает место в модулях Комплекта Кибераудио.**	1,000eb (О. дорогое)	14 (4d6)

Оборудование Кибердеки

ДАТА
Каждое Оборудование Кибердеки занимает только один Слот, если не указано иное.

Название	Информация	Цена
Резервный Диск	Установленный на Кибердеке Резервный Диск "сохраняет" Программы (Кроме Чёрного ЛьДА), которые уничтожаются, помещая их на Резервный Диск за мгновение до их кончины. Мясным Действием, Нетраннер может переустановить все сохраненные Программы, на свою деку, если на ней есть свободные Слоты. Если снять с Кибердеки Резервный Диск, с него автоматически всё сотрется. Предустановленные Программы действующие "один раз за нетран" и тому подобное, переустанавливаются в том же состоянии, в каком были "сохранены" перед уничтожением, поэтому вы не сможете уничтожить свою броню, чтобы восстановить её. **Требуется 2 Слота для Оборудования.**	100eb (Премиум)
ДНК Замок	Кибердека с ДНК Замком, может блокироваться и разблокироваться с помощью отпечатка пальца, радужной оболочки, капли крови или любого другого биометрического метода, по желанию. Метод зависит от модели ДНК Замка. К заблокированной Кибердеке невозможно получить доступ без биометрического ключа. Ну или пройти проверку Электроника/Безопасность СЛ17. **Требуется 2 Слота для Оборудования.**	100eb (Премиум)
Закалённая схема	Кибердеку с Закаленной Схемой, нельзя временно вывести из строя или уничтожить ЭМИ Эффектами, например импульсом СВЧ Пистолета или Эффектами от Программ (кроме Чёрного ЛьДА).	100eb (Премиум)
Теплоизоляция Проводки	Кибердека с Теплоизоляцией Проводки, не может загореться и поджечь одежду пользователя из-за Эффекта Программы.	100eb (Премиум)
КРАШ Барьер	На Кибердеку с КРЭШ Барьером, не действуют Эффекты Программ, которые заставляют Нетраннера Отключится. **Требуется 2 Слота для Оборудования.**	100eb (Премиум)
Увеличение радиуса	Кибердека с Увеличенным радиусом может подключаться к точке доступа на расстоянии до 8 метров.	100eb (Премиум)

Программы

Усиления

Название	Класс	АТК	ЗАЩ	REZ	Эффект	Цена
Стиратель	Усилитель	0	0	7	+2 к проверке "Плащ", пока эта программа Активна.	20eb (Обычное)
	Иконка: Розовый шарик, испускающий крошечные мыльные пузыри.					
Найдёмся!	Усилитель	0	0	7	+2 к проверке "Следопыт", пока эта программа Активна.	20eb (Обычное)
	Иконка: Сверкающее серебряное увеличительное стекло медленно вращается на месте.					
Быстрый Гонзалес	Усилитель	0	0	7	Повышает Скорость на +2 до тех пор, пока эта программа Активна.	100eb (Премиум)
	Иконка: Поднимающийся столб пыли за Нетраннером.					
Червь	Усилитель	0	0	7	+2 к проверке "Бэкдор", пока эта программа Активна.	50eb (Ценное)
	Иконка: Золотой механический червь с неоново-зелеными глазами.					

Защитные

Название	Класс	АТК	ЗАЩ	REZ	Эффект	Цена
Доспехи	Защита	0	0	7	Снижает урон мозгу на 4, пока она Активна. Одновременно может быть запущена только 1 копия этой Программы. Каждую копию этой Программы можно использовать только 1 раз за ран.	50eb (Ценное)
Иконка: Прозрачные золотые доспехи, Нетраннера.						
Зенитка	Защита	0	0	7	Уменьшает АТК, всех Программ против вас до 0 (кроме Программ Чёрного ЛЬДА), пока она Активна. Одновременно может быть запущена только 1 копия этой Программы. Каждую копию этой Программы можно использовать только один раз за подключение.	50eb (Ценное)
Иконка: Облако ослепляющих, сияющих, разноцветных огней кружащих вокруг Нетраннера.						
Щит	Защита	0	0	7	Обнуляет 1-й успешный Эффект Программы (Не Чёрного ЛЬДА) наносящий урон мозгу. После остановки урона Щит Деактивируется. Одновременно запускается 1 копия Программы. Копию этой Программы можно использовать только 1 раз за подключение.	20eb (Обычное)
Иконка: Мерцающий серебряный энергетический барьер, окружающий Нетраннера.						

Атакующие

Название	Класс	АТК	ЗАЩ	REZ	Эффект	Цена
Банхаммер	Против Программ	1	0	0	Наносит 2d6 урона Программам Чёрного ЛЬДА, остальным Программам наносит 3d6.	50eb (Ценное)
Иконка: Гигантский пылающий белый молот, в руках Нетраннера.						
Меч	Против Программ	1	0	0	Наносит 3d6 урона Программам Чёрного ЛЬДА, остальным Программам наносит 2d6.	50eb (Ценное)
Иконка: Светящаяся энергетическая катана, появляющаяся в руке Нетраннера.						
Декалом	Против Людей	0	0	0	Выбрасывает вражеского Нетраннера из Архитектуры. Нетраннер испытывает все Эффекты Активированного Чёрного ЛЬДА, с которым он столкнулся в Архитектуре.	100eb (Премиум)
Иконка: Мультяшная динамитная шашка, брошенная Нетраннером.						
Адская стрела	Против Людей	2	0	0	Наносит 2d6 Урона мозгу Нетраннера. Кибердека без теплоизоляции загорается вместе с одеждой Нетраннера. В конце каждого своего хода, Нетраннер получает 2 урона, пока не потратит Мясное действие, чтобы потушить себя. Данный эффект не складывается.	100eb (Премиум)
Иконка: Нетраннер из руки выпускает огненную стрелу						
Нервотрёп	Против Людей	0	0	0	ИНТ, РЕА, ЛВК вражеского Нетраннера, в течении следующего часа снижается на 1d6 (минимум 1). Воздействие в основном психосоматическое и спустя час, проходит.	100eb (Премиум)
Иконка: Хромированный шар, брошенный Нетраннером, искрящийся от электричества.						

Название	Класс	АТК	ЗАЩ	REZ	Эффект	Цена
Смертельный Яд	Против Людей	0	0	0	Уничтожает одну случайную Программу из Кибердеки Нетраннера (Кроме Чёрного ЛЬДА).	100eb (Премиум)
Иконка: Нетраннер из пальца "стреляет" неоново-зеленым лучом.						
Суперклей	Против Людей	2	0	0	В течении 1d6 Раундов, Нетраннер не может двигаться вглубь Архитектуры а также безопасно Отключится (но может не безопасно).Каждую копию этой Программы можно использовать только один раз за подключение.	100eb (Премиум)
Иконка: Из руки Нетраннера вылетела масса липкой красной слизи.						
Спираль	Против Людей	1	0	0	Наносит 1d6 Урона мозгу Нетраннера и уменьшает количество Сетевых Действий, которые Нетраннер может сделать в следующий Ход на 1 (минимум 2).	50eb (Ценное)
Иконка: Из пальца Нетраннера исходит мерцающая неоновым светом двойная спираль.						

Чёрный лёд

ДАТА

Чёрный ЛЁД занимает 2 Слота в Кибердеке. Все остальные Программы только 1 Слот.

Имя	Класс	ВСП	СКО	АТК	ЗАЩ	REZ	Эффект	Цена
Аспид	Чёрный ЛЁД Против Людей	4	6	2	2	15	Уничтожает одну случайную Программу из Кибердеки Нетраннера.	100eb (Премиум)
Иконка: Золотая Египетская кобра, извергающая лучи неонового зеленого света.								
Великан	Чёрный ЛЁД Против Людей	2	2	8	4	25	Наносит 3d6 Урона мозгу Нетраннера. Выбрасывает Нетраннера из текущего "забега". Нетраннер испытывает все Эффекты Активированного Чёрного ЛЬДА, с которым он столкнулся в Архитектуре кроме Великана.	1,000eb (О. дорогое)
Иконка: Гигантская пара ног возвышается над вражеским Нетраннером.								
Адская Гончая	Чёрный ЛЁД Против Людей	6	6	6	2	20	Наносит 2d6 урона мозгу Нетраннера. Кибердека без теплоизоляции загорается вместе с одеждой Нетраннера. В конце каждого своего хода, Нетраннер получает 2 урона, пока не потратит Мясное действие, чтобы потушить себя. Данный эффект не складывается.	500eb (Дорогое)
Иконка: Огромный черный металлический волк. С Белыми пылающими глазами и пламенем, проносящимся волнами по всему телу. Скрежещущим металлическим голосом, повторяет имя вражеского Нетраннера.								
Кракен	Чёрный ЛЁД Против Людей	6	2	8	4	30	Наносит 3d6 Урона мозгу Нетраннера. В течении двух Ходов Нетраннер не может двигаться в глубь Архитектуры а также безопасно Отключится (Нетраннер всё ещё может небезопасно Отключится).	1,000eb (О. дорогое)
Иконка: Множество извивающихся оранжевых щупалец, торчащих из стен. Их присоски покрыты липкой красной слизью.								

Имя	Класс	ВСП	СКО	АТК	ЗАЩ	REZ	Эффект	Цена
Лич	Чёрный ЛЁД Против Людей	8	2	6	2	25	ИНТ, РЕА, и ЛВК вражеского Нетраннера, в течении следующего часа снижается на 1d6 (минимум 1). Воздействие в основном психосоматическое и спустя час, проходит.	500eb (Дорогое)
Иконка: Металлический скелет, завернутый в черную мантию. Его руки украшены кольцами, которые искрятся от электричества.								
Ворон	Чёрный ЛЁД Против Людей	6	4	4	2	15	Отключает 1 случайную Защитную Программу из Активированных Прог. вражеского Раннера, затем наносит 1d6 урона мозгу Раннеру.	50eb (Ценное)
Иконка: Ворон в латных доспехах держащий светящееся белое копьё.								
Скорпион	Чёрный ЛЁД Против Людей	2	6	2	2	15	СКО вражеского Нетраннера, в течении часа снижается на 1d6 (минимум 1). Воздействие психологическое и спустя час, проходит.	100eb (Премиум)
Иконка: Крохотный чёрный скорпион, который очень громко шипит, когда вражеский Нетраннер говорит.								
Скунс	Чёрный ЛЁД Против Людей	2	4	4	2	10	Вражеский Раннер поражённый Эффектом, получает минус 2 ко всем Проверкам "Ускользнуть", пока эта Программа Активирована. Каждый Скунс за один раз может воздействовать только на одного Нетраннера, но эффекты нескольких Скунсов могут складываться.	500eb (Дорогое)
Иконка: Мультяшный скунс, который ходит на задних лапах и очень пристально следит за Нетраннером.								
Висп	Чёрный ЛЁД Против Людей	4	4	4	2	15	Наносит 1d6 Урона мозгу Нетраннера и уменьшает количество Сетевых Действий, которые Нетраннер может сделать в следующий ход на 1 (минимум 2).	50eb (Ценное)
Иконка: Светящийся шар с одним крошечным глазом, потрескивающим энергией.								
Дракон	Чёрный ЛЁД Против Программ	6	4	6	6	30	Наносит 6d6 урона Программе. Если этого урона хватает, чтобы отключить программу, она уничтожается.	1,000eb (О. дорогое)
Иконка: Робот-дракон с золотой чешуей, окутанный электрическими разрядами.								
Убийца	Чёрный ЛЁД Против Программ	4	8	6	2	20	Наносит 4d6 урона Программе. Если этого урона хватает, чтобы отключить программу, она уничтожается.	500eb (Дорогое)
Иконка: Робот-самурай с красными глазами, держащий светящуюся катану.								
Саблезубый	Чёрный ЛЁД Против Программ	8	6	6	2	25	Наносит 6d6 урона Программе. Если этого урона хватает, чтобы Отключить программу, она уничтожается.	1,000eb (О. дорогое)
Иконка: Огромный неуклюжий кот со светящимися белыми клыками.								

Покупка Сетевой Архетиктуры

Количество этажей

Количество Этажей	Максимум Управляющих Узлов	Переносной?	Цена за Этаж
3 – 6	2	ДА	1,000eb (О. дорогое)
7 – 12	3	НЕТ	5,000eb (Роскошь)
13 – 18	НЕТ	НЕТ	10,000eb (Супер Роскошь)

Добавляем Пароли, Управляющие Узлы и Файлы

СЛ взлома архитектуры	Цена
СЛ6	500eb (Дорогое)
СЛ8	1,000eb (О. дорогое)
СЛ10	5,000eb (Роскошь)
СЛ12	10,000eb (Супер Роскошь)

Добавляем Демонов и Другой Чёрный ЛЁД

На одном этаже можно разместить 2 или 3 программ Чёрного ЛЬДА, но их цена за них бкдет увеличиваеться. Если на этаже разместить 2 Чёрных ЛЬДА, то цена каждого увеличится в два раза. Если на этаже разместить 3 Чёрных ЛЬДА, то в три раза. На 1 этаж можно разместить только 1 Демона, и не более 1 на 6 этажей СЕТи.

Имя	REZ	Интерфейс	СЕТ-Действий	Боевой Номер	Цена
Бес	15	3	2	14	1,000eb (Очень дорогое)
Иконка: : Мелкая Оранжевая сфера с красными рожками					
Ифрит	25	4	3	14	5,000eb (Роскошь)
Иконка: Высокий крепко сложенный негр, одетый в элегантный смокинг, с феской на голове и кинжалом в руке.					
Балрон	30	7	4	14	10,000eb (Супер Роскошь)
Иконка: Огромный гуманоидный монстр в футуристической черной броне, покрытой шипящими светящимися зелеными щупальцами.					

Добавляем Пароли, Управляющие Узлы и Файлы

СЛ проверки навыка Электроника/Безопасность	Цена
СЛ9	500eb (Дорогое)
СЛ13	1,000eb (О. дорогое)
СЛ17	5,000eb (Роскошь)
СЛ21	10,000eb (Супер Роскошь)

Активная Защита

Тип	Описание	Триггер по умолчанию	Инфо
Рой Беспилотников	Крошечные дроны размером с мошку с режущими поверхностями из нанопроволоки. Расценивайте Рой, как единое целое, с Оч.Тяж. Оружием Ближнего Боя. **СЛ 17 Электроника/Безопасность, 5 мин до взлома.**	Цель входит в зону, не имея соответствующего пропуска или бейджа.	8 СКО • 15ПЗ Периметр Охраняемой Территории
Боевые Наземные Дроны	Бывают в разных вариантах: вращающийся шар, гусеничные, колесные или как змеи. Дроны оснащены 2 устройствами на выбор: • Очень тяжелый Пистолет с 8 Бронебойными Пулями • Пистолет-пулемёт с 30 Патронами • Камера Видеонаблюдения **СЛ 21 Электроника/Безопасность, 5 мин до взлома.**	Цель входит в зону, не имея соответствующего пропуска или бейджа.	4 СКО • 30ПЗ Периметр Охраняемой Территории
Большой Летающий Дрон	Большие Беспилотники оснащены 2 устройствами на выбор: • Дартган с 8 Отравленными Стрелами • Очень тяжелый Пистолет с 8 Бронебойными Пулями • Камера Видеонаблюдения **СЛ 21 Электроника/Безопасность, 5 мин до взлома.**	Цель входит в зону, не имея соответствующего пропуска или бейджа.	6 СКО • 20ПЗ Периметр Охраняемой Территории
Маленький Летающий Дрон	Миниатюрные Беспилотники оснащены 1 устройством на выбор: • Дартган с 8 Отравленными Стрелами • Очень тяжелый Пистолет с 8 Бронебойными Пулями • Камера Видеонаблюдения **СЛ17 Электроника/Безопасность, 5 мин до взлома.**	Цель входит в зону, не имея соответствующего пропуска или бейджа.	6 СКО • 15ПЗ Периметр Охраняемой Территории
Дрон Паук	Дрон Паук может быть оснащены 2 устройствами на выбор: • Гранатомет с 2 Слезоточивыми Гранатами • Очень Тяжёлым Оружием Ближнего Боя • Тяжёлым Пистолет-пулемётом с 40 Патронами • Камера Видеонаблюдения **СЛ 21 Электроника/Безопасность, 5 мин до взлома.**	Цель входит в зону, не имея соответствующего пропуска или бейджа.	4 СКО • 40ПЗ Периметр Охраняемой Территории

▶ Стационарная Защита ◀

Тип	Описание	Триггер по умолчанию	Инфо
Автоматический Кровавый Рой	Автоматическое оружие рассеивает красный туман, состоящий из роя нанитов в помещении. При вдыхании наниты атакуют жертву изнутри, превращая гемоглобин в ее крови в сгустки. Все, что фильтрует газовые атаки, блокирует Автоматизированный Кровавый Рой. Каждый человек в пределах зоны должен успешно пройти проверку на СЛ15 "Сопротивление пыткам/наркотикам". Кто не справился, получает 3d6 урона непосредственно к своим ПЗ. Их броня не разрушается. **СЛ21 Электроника/Безопасность, 5 мин до взлома.**	Цель входит в помещение, не имея соответствующего пропуска или бейджа.	Разовая атака по всем целям Периметр Охраняемой Территории
Автоматическое Оружие Ближнего Боя	Автоматическое Очень Тяжёлое Оружие Ближнего Боя, обычно атакующее из угла комнаты. Часто это что-то, по типу гидроабразивного резака или катушки Мономолекулярной проволоки. **СЛ17 Электроника/Безопасность, 5 мин до взлома.**	Цель входит в помещение, не имея соответствующего пропуска или бейджа. Турель будет стрелять, пока цель не будет убита, пока не покинет защищаемый периметр или пока не предъявит соответствующий пропуск.	Боевой номер 14 25ПЗ Периметр Охраняемой Территории
Автоматическая Турель	Это автоматическое оружие, для наилучшего обзора обычно устанавливается в потолок. Большинство Оружия Дальнего Боя можно установить на Турель, но чаще устанавливают что то одно из этого: • Штурмовая Винтовка с 25 Патронами • Огнемет с 4 Зажигательными боеприпасами • Дартган с 8 Отравленными Стрелами • Очень тяжелый Пистолет с 8 Бронебойными Пулями • Тяжёлый Пистолет-пулемёто с 40 Патронами **СЛ17 Электроника/Безопасность, 5 мин до взлома.**	Цель входит в помещение, не имея соответствующего пропуска или бейджа. Турель будет стрелять, пока цель не будет убита, пока не покинет защищаемый периметр или пока не предъявит соответствующий пропуск.	Боевой номер 14 25ПЗ Периметр Охраняемой Территории

▶ Ловушки в Окружающей Среде ◀

Тип	Описание	Триггер по умолчанию	Инфо
Камеры Видеонаблюдения	Эти камеры могут видеть при Слабом Освещении, в ИК и УФ диапазонах и передавать изображение для принятия мер демоном или сотрудниками службы безопасности. **СЛ9 Электроника/Безопасность, 1 мин до взлома.**	Цель входит в помещение.	5ПЗ Внимательность СЛ 17 чтобы заметить её. Может увидеть всю комнату или коридор
Липкий Коврик	Сеть нанопроводов, скрытых в обычном на первый взгляд ковре. Когда их активируют, провода вытягиваются и обвивают ноги жертвы, уменьшая СКО на 1d6 пока с них не сойдут или не уничтожат их. **СЛ13 Электроника/Безопасность, 1 мин до взлома**	Цель наступает на ковер.	20ПЗ Внимательность СЛ 17 чтобы заметить 1 СКА Периметр Охраняемой Территории
Электрический пол	Вмонтированная в пол сетка, при активации наносит 6d6 урона электрическим разрядом в тело, броня поглощает урон, но не повреждается. Пока цель находится на этом участке, в конце каждого хода повторно получает урон электрическим разрядом. **СЛ13 Электроника/Безопасность, 1 мин до взлома.**	Цель наступает на участок сетки.	20ПЗ Внимательность СЛ 17 чтобы заметить Периметр Охраняемой Территории

Тип	Описание	Триггер по умолчанию	Инфо
Лазерная Сетка	С потолка и стен проецируется лазерная сетка. Рассматривайте касание одного из лазеров как удар по телу Очень Тяжёлым Оружием Ближнего Боя. Если с помощью Навыка "Внимательность", вы заметили сетку, то с помощью Навыка "Акробатика", можно попробовать пройти через неё (СЛ17), при провале, вы задеваете луч. **СЛ17 Электроника/Безопасность, 5 мин до взлома.**	Цель вошла в Охраняемую Зону или передвинулась на 2 метра в пределах Охраняемой Зоны.	Внимательность СЛ 17 чтобы заметить Периметр Охраняемой Территории
Нажимной пол	Часть этого пола имеет противовес, чтобы сбросить цель в яму-ловушку под полом. Цели могут попытаться спастись от падения с помощью проверки атлетики СЛ15. Проверка не требуется, если у цели легко доступна рукохват или пистолет-крюк. На дне ямы может быть сетка из нанопроволоки или шипов, наносящих 6d6 повреждений телу цели, которые уменьшаются броней. **СЛ13 Электроника/Безопасность, 1 мин до взлома.**	Цель наступила на срабатывающий механизм	Внимательность СЛ 17 чтобы заметить Периметр Охраняемой Территории
Слизь	Это серия распылителей, которые при срабатывании выпускают густую слизь вокруг ступней и ног цели, уменьшая их СКО на 2d6 до тех пор, пока слизь не будет уничтожена или цели иным образом не покинут Защищенную зону. **СЛ13 Электроника/Безопасность, 5 мин до взлома.**	Цель вошла в зону распыления.	10ПЗ Внимательность СЛ 17 чтобы заметить 1 СКА Периметр Охраняемой Территории
Пронзающий Потолок/ Стена	Стальные стержни, которые падают в виде решетки с потолка или из стены, сокрушая цели под/между ними, наносят 6d6 урона по телу, который уменьшается броней. **СЛ13 Электроника/Безопасность, 5 мин до взлома.**	Цель вошла в область сетки.	20ПЗ Внимательность СЛ 17 чтобы заметить 1 СКА Периметр Охраняемой Территории
Скользкий пол	Это серия распылителей, которые при срабатывании распыляют сверхгладкую жидкость на пол в области. Любой, кто совершает Действие Движения в этой области, должен преуспеть в проверке Атлетики СЛ15 или упасть. **СЛ13 Электроника/Безопасность, 1 мин до взлома.**	Цель вошла в зону действия	10ПЗ Внимательность СЛ 17 чтобы заметить Периметр Охраняемой Территории
Останавливающие панели	Это панели, встроенные в стены и выполненные в виде картин или досок. При срабатывании они производят ошеломляющий светошумовой взрыв. Любой, попавший в зону действия, должен пройти проверку сопротивления пыткам/наркотикам СЛ 15, иначе в течение минуты он получит критические травмы глаз и слуха. Бонусный урон от этих критических травм отсутствует. **СЛ13 Электроника/Безопасность, 1 мин до взлома.**	Цель входит в радиус 2 м от панели. Площадь действия 10 м на 10 м в центре которой панель.	5ПЗ Внимательность СЛ 17 чтобы заметить Периметр Охраняемой Территории
Зона с Усыпляющим Газом	При срабатывании все отверстия в помещении герметично закрываются. Поместите ловушку в начало очереди инициативы. В ход ловушки все в клетке должны попытаться пройти проверку сопротивления пыткам/наркотикам СЛ13. Любой, кто проваливает проверку, теперь находится без сознания, но только до тех пор, пока он не будет разбужен полученным уроном или кем-то другим, использующим свое Действие, чтобы разбудить его. Ловушку можно сломать, уменьшив ее ПЗ до 0 до того, как все потеряют сознание, или обезвредив ее другими способами. **СЛ13 Электроника/Безопасность, 1 мин до взлома.**	Цель вошла в закрытую зону распыления.	60ПЗ Внимательность СЛ 17 чтобы заметить Периметр Охраняемой Территории

Услуги и Развлечения

Услуга/Развлечение	Цена
Бодискульптинг (Стандартный)	500eb (Дорогое)
Бодискульптинг (Экзотический)	1,000eb (Очень дорогое)
Брейнданс	20eb (Обычное)
Выпивка в стрёмном Баре	10eb (Дешевка)
Выпивка в хорошем Баре	10eb (Дешевка)
Выпивка в отличном Баре	20eb (Обычное)
Выпивка в корпоративном Баре	50eb (Ценное)
Установка найден. Имплантов (Молл)	100eb (Премиум)
Установка найден. Имплантов (Клиника)	500eb (Дорогое)
Установка найден. Имплантов (Госпиталь)	1,000eb (Очень дорогое)
Лечение в Госпитале (СЛ10)	50eb (Ценное)
Лечение в Госпитале (СЛ13)	100eb (Премиум)
Лечение в Госпитале (СЛ15)	500eb (Дорогое)
Лечение в Госпитале (СЛ17+)	1,000eb (Очень дорогое)
Номер в отеле, за ночь	100eb (Премиум)
Номер в роскошном отеле, за ночь	500eb (Дорогое)
Интерактивный Брейнданс	50eb (Ценное)
Живой концерт / Спортивное мероприятие	100eb (Премиум)
Билет в Кино	20eb (Обычное)
Услуги Профессионалов, Хорошие, за час	100eb (Премиум)
Услуги Профессионалов, Отличные, за час	500eb (Дорогое)
Услуги Профи мирового уровня, за работу	5,000eb (Роскошь)
Поесть в Фастфуде	10eb (Дешевка)
Поесть в хорошем ресторане	20eb (Обычное)
Поесть в отличном ресторане	50eb (Ценное)
Поесть в ресторане Мирового уровня	500eb (Дорогое)
Такси	20eb (Обычное)
Терапия (Стандартная ПЧ)	500eb (Дорогое)
Терапия (Экстремальная ПЧ)	1,000eb (Очень дорогое)
Терапия (Зависимости)	1,000eb (Очень дорогое)
Страховка Trauma Team (Серебро), в мес.	500eb (Дорогое)
Страховка Trauma Team (Корп.), в мес.	1,000eb (Очень дорогое)
Видеоигра	50eb (Ценное)

ОБРАЗ ЖИЗНИ И ЖИЛЬЁ

Ваш уровень жизни определяет, как вы живёте, чем питаетесь и как проводите свободное время. Если вашт потребности не будут вписываться в Уровень Жизни, который вы оплатили в начале месяца, ГМ будет взимать с вас отдельную плату на эти потребности.

Если в начале месяца вы не оплатили свой Уровень Жизни, вам даётся неделя, чтобы сделать это, иначе вы должны будешь кидать Спасбросок от смерти в начале каждого дня, пока не оплатите. Уровень Жизни "Киббл" стоит всего 100eb в месяц. вы не будешь голодать... но единственная разница между собачим кормом и вашего, только в том, что у вашего вкус чизбургера.

Стиль жизни	Что Это Значит	Месячная Цена
Kibble	Вы едите ужасную еду, которой даже пса кормить жалко. Раз в месяц можете посмотреть фильм или брейнданс	100eb
Дешёвый Полуфабрикат	Вы едите пищу, которая вкуснее киббла. Каждые выходные можете позволить себе сходить в неплохой бар или пообедать в ресторане	300eb
Хороший Полуфабрикат	Ваша еда по качеству не уступает большинству ресторанов, и, хотя она все еще синтетическая, по вкусу почти полностью совпадает с настоящей едой. Вы часто бываете в хороших барах и ресторанах. Раз в месяц, можете посетить живой концерт или спортивное мероприятие.	600eb
Свежая Еда	Вы едите настоящую еду. Раз в месяц, если вы устали и забрались далеко от дома, можете позволить себе номер в отеле. Вы часто посещаете корпоративные элитные бары. Раз в месяц можете поесть в ресторане мирового класса.	1500eb

Жильё

Вам нужно где-то спать. Желательно, чтобы это было безопасное и удобное место.

В начале каждого месяца вы должны будете оплачивать свои Расходы на жилье и Расходы на образ жизни. Если вы должны выбрать одно или другое, лучше быть выселенным, чем умереть с голоду.

Если вы не будете спать хотя бы 6 часов в сутки, вы получите -2 ко всему, на что вы покушаетесь за каждый день с тех пор, как вы в последний раз спали полные 6 часов.

Сон в неудобной ситуации сделает вас усталым на следующий день, что даст вам дополнительные -2 ко всем попыткам в состоянии усталости. Это не убьет вас, но ощущения не из приятных.

Что означает неудобный сон?

1. **Селёдки в бочке**: сон в доме, где людей больше, чем количество спален +1. Люди без сознания, в криостазе или трупы не учитываются. Исключение — кубические отели. Спать более, чем одному в них всегда неудобно. На следующий день вы будете чувствовать себя утомленным.
2. **Сон на улице**. Если вы провалите проверку навыка Выживание в пустыне СЛ 15, то вы не выспитесь и будете ощущать себя утомлённо. Спать на улице это всегда к неприятностям.
3. **Сон в дикой местности**. Если вы не пройдете проверку навыка выживания в дикой местности СЛ 15, то вы будете чувствовать утомлённость. Однако, эту проверку могут пройти за вас другие игроки. Хорошо иметь друзей кочевников.

Большие Бабки: Крутая Недвижка

Скорее всего, то, где вы спите, будет вашим самым большим ежемесячным расходом. Вы можете начать жить в грузовом контейнере за городом, но если вы начнете копить деньги, то сможете быстро переехать в более надежное место.

Или вы можете стать корпоратом, никогда не платить за жилье и жить в комфорте и безопасности с самого начала... просто продав свою душу в корпоративное рабство!

Просто помни, игра не справедлива

Тип Недвижимости	Стоимость аренды (в мес.)	Стоимость покупки
Жизнь на Улице	НЕТ	НЕТ
Жизнь в Тачке на Улице	НЕТ	НЕТ
Кубический Отель	500eb	НЕТ
Грузовой контейнер	1,000eb	15,000eb
Квартира-студия	1500eb	25,000eb
Апартаменты с 2 спальнями	2500eb	35,000eb
Корпоративный Конапт	Корпа платит за вас	НЕТ
Высококлассный Конапт	7500eb	85,000eb
Роскошный пентхаус	15,000eb	150,000eb
Корпоративный дом в Бивервилле	Корпа платит за вас	200,000eb
Корпоративный МакОсобняк в Бивервилле	Корпа платит за вас	500,000eb

Жизнь на улице

Каждую ночь вы должны делать проверку вашей Выносливости против СЛ 15. Провалить её, значит не выспаться (-2 к любой проверке, пока вы не отоспитесь как следует). Спать на улице — так же означает напрашиваться на неприятности. Вы не в безопасности, у вас нет электричества и отопления. У вас не может быть больше вещей чем вы сможете утащить на себе. Вы бы не стали ночевать на улице если бы у вас была машина.

Жизнь в Тачке на Улице

Жить на улице — значит напрашиваться на неприятности. Для этого ваш автомобиль должен иметь целые и полностью закрытые стёкла. У вас будет ослабленная безопасность, если только ваш автомобиль не оснащен сигнализацией и пуленепробиваемыми стёклами. У вас достаточно места для хранения вещей, а с кроватью, надувной или любой другой, вы можете спать с комфортом. **В противном случае, если вы не сделаете успешную проверку Выносливости СЛ 15, сон в машине приведет вас к усталости на следующий день (у вас -2 ко всему, что вы пытаетесь сделать, пока не выспитесь**. У вас есть электричество, но нет воды, если только ваш автомобиль не предназначен для жилья. Вы не можете спать в своей машине в Корпоративных, Умеренных или Административных зонах, вас обязательно заставят выйти из машины под дулом пистолета сотрудники службы безопасности. Вы либо паркуетесь в Боевой зоне, либо держитесь окраин города, чтобы переночевать.

Кубический Отель

Кубические Отели расположены в Зонах с Корпоративным, Умеренным или Боевым Рейтингом Угрозы. Это самое дешёвое жильё в городе. Небольшое помещение без окон, но с хорошим дверным замком, где можно легко дотянутся до обеих стен если раскинуть руки. Из стен выдвигается встроенная мебель, превращая вашу каморку из стула с письменным столиком в кровать с небольшим телевизором. Живя здесь, у вас не может быть больше вещей чем вы можете унести на себе, включая содержимое рюкзака, который можно безопасно хранить за кроватью, когда она убрана в стену. **В Капсульном Отеле можно спать только одному, иначе вы не выспитесь (-2 к любой проверке, пока вы не поспите нормально)**. Прямо по коридору, мимо всех ваши одинаково уплотнённых соседей, находится общее помещение, где есть водопровод, туалет и душевая. Если вы не состоите в банде, то лучше даже не приближайся к этой "общей комнате". У большинства людей в комнатах припасены пустые бутылки, чтобы только не пришлось идти в общую комнату. На противоположной стороне от блока с номерами, находится единственное окно в которое постоянно выливают содержимое бутылок. Если у вас есть автомобиль, то живя здесь, вы, скорее всего, паркуетесь на улице.

Грузовой Контейнер

Грузовые Контейнеры расположены в Пригороде, Пустошах и в Боевы Зонах. Здесь много мест для хранения личных вещей, кровать для комфортного сна, стол, электричество, холодильник, микроволновая печь и раковина, надежный дверной замок. Проживая в Боевой Зоне, вы будете в опасности, как только выйдете на улицу, но если вы живёте на Окраине, то будете в большей безопасности. Туалеты, душевые и прачечные находятся в общем доступе, вам придётся делить их с жителями других грузовых контейнеров, расположенных по соседству. Если у вас есть автомобиль, то живя здесь, вы, скорее всего, паркуете его на улице. Если вы живёте в Боевой Зоне, то его периодически будут взламывать. Если вы предпочли Окраины, то скорее всего, всё будет в порядке.

ДАТА

Идея использовать Грузовые Контейнеры в качестве жилья возникла у Кочевников, использовавших их для заселения беженцев, спасавшихся от 4-й корпоративной войны.

Квартира-Студия

Квартиры-студии расположены в зонах с корпоративным, умеренным или боевым рейтингом угрозы. Типичная Студия не отличается просторностью, но это первый вариант жилья, которое действительно ощущается как ваше личное пространство. У вас будет кровать для комфортного сна и небольшая кухня с плитой, духовкой, микроволновой печью и большим холодильником. У вас будет собственная ванная комната с душем, где на вас никто не нападёт. У вас будет крошечная гостиная, которую вы сможете оформить по своему усмотрению. Однако прачечная все равно общая с соседями. К квартире-студии прилагается одно место на охраняемой парковке, что означает, что ваш автомобиль будет в безопасности.

Двухкомнатные Апартаменты

Квартиры с двумя спальнями расположены в зонах с корпоративным, умеренным или боевым рейтингом угрозы. В этой комфортабельной квартире достаточно места, чтобы два человека могли жить вместе, не вырывая друг у друга киберы. Две спальни, полноценная кухня, ванная комната, из-за которой вы наверняка будете спорить, гостиная с достаточным пространством для удобного дивана и прачечная в квартире делают эту квартиру роскошью по сравнению с грузовым контейнером или отвратительным Кубом. К квартире прилагается два места на охраняемой парковке, что означает, что ваши автомобили будут в безопасности.

Корпоративный Конапт

Корпоративные конапты расположены в Корпоративных зонах, в зданиях, контролируемых отдельными корпорациями. Вы не можете арендовать или купить корпоративный конапт, но вы можете жить в нем, если у вас есть знакомый исполнительный директор корпорации. Конапты — это роскошное жилье: две спальни, две ванные комнаты, полноценная кухня, столовая и большая гостиная, выходящая на небольшой балкон, где обычно пахнет дымом. Прачечная находится в квартире. В каждой комнате, кроме ванных комнат, ведётся видео-наблюдение корпорацией, контролирующей здание. В случае обнаружения несанкционированного вмешательства в работу оборудования для видеонаблюдения сотрудников корпорации оштрафуют на 50eb (Ценное), но хорошо известно, что звук стиральной машины мешает им записывать звук. Многие руководители относятся к ежемесячному штрафу в 50eb как к дешевой цене за конфиденциальность, и пока за это ещё никого не уволили. Каждый корпоративный конапт включает в себя два места на охраняемой парковке, а это значит, что ваши автомобили будут в безопасности.

Высококлассный Конапт

Элитное жилье, расположенное в зонах с корпоративным или умеренным рейтингом угрозы. Это просторные двухэтажные квартиры с двумя спальнями и ванными комнатами, в дополнение к роскошной главной спальне и главной ванной комнате на втором этаже. Среди других удобств — полноценная кухня, столовая, две гостиные и балкон с прекрасным видом на город. Высококлассный Конапт идёт в комплекте с тремя охраняемыми местами для парковки, одно из которых может быть расположено на крыше, идеально подходящей для воздушного транспортного средства. Ваши автомобили точно будут в безопасности.

Роскошный Пентхаус

Роскошные Пентхаусы расположены на вершинах зданий в зонах с корпоративным рейтингом угрозы. Вершина роскоши городской жизни. Двухэтажная планировка включает три спальни и две ванные комнаты на первом этаже с главной спальней и ванной комнатой на втором этаже. Другие удобства включают две гостиные, комнату для развлечений, комнату для удобств, полноценную кухню и роскошную столовую. Роскошный Пентхаус также выходит на частную крышу, на которой расположен бассейн-инфинити, зона отдыха и барбекю для развлечений, а также частная вертолетная площадка. Помимо вертолетной площадки, пентхаус располагает охраняемой парковкой на четыре машиноместа, доступной через частный лифт. Ваши автомобили будут в безопасности. Также включены дополнительные услуги горничной, любезно предоставленные руководством здания.

Корпоративный Дом в Бивервилле

Эти Дома находятся в Административной зоне, в районе, который многие называют Бивервилль. Его нельзя арендовать, потому что арендаторы снижают стоимость недвижимости и привносят в общество чужаков. Улицы патрулируются частной охраной Корпорации Лазарь. Владение домом в Бивервилле дает вам четыре жетона безопасности, которые дают доступ к сверхскоростному поезду-пуле, соединяющему его с Корпоративной зоной, а также свободу от сопровожждения вас охраной во время пробежек. Помимо присутствия охраны, Бивервилль — это очаровательный район, полный свежескошенных газонов, белых изгородей с пикетами и улиц. Это идеальное место для корпоративной элиты, чтобы вырастить семью. Небольшие дома в Бивервилле отличаются причудливостью и добрососедством. Два этажа, три спальни, две ванные комнаты, с главной спальней и ванной на втором этаже. На нижнем этаже расположена утопленная гостиная, переходящая боковой стороной в полноразмерную кухню, которая выходит в очаровательный внутренний дворик, похожий на декорации к ситкому. Задний двор и газон — созданые синтетически, из линейки из РеалТрис™ и РеалГрасс™, новейшей разработки компании Биотехника. Дополнительные услуги горничной также включены. Ваши жетоны безопасности также дают вам доступ в загородный клуб, расположенный в ещё более благоустроенном районе Бивервилля. Это при условии, что вас пригласит один из членов клуба. В загородном клубе имеется множество удобств, включая ресторан мирового уровня, бар, тренажерный зал мирового класса, площадки для игры в паддлбол и теннис, гольф, крокет, крытый бассейн с подогревом, специальный бассейн для плаванья, гидромассажные ванны, сауну и парную. В загородном клубе также есть бизнес-зал, который считается нейтральной территорией в корпоративном мире, местом, где даже конкурирующие компании могут встретиться и обсудить условия. Это закрытые двери, за которыми действительно ведется бизнес.

Корпоративный МакОсобняк в Бивервилле

Помимо преимуществ жизни в Бивервилле в Административной зоне, которые перечислены выше в описании простого Бивервиллского дома, жить в Бивервиллском МакОсобняке означает жить там в пригородном замке огромных размеров. У вас будет три этажа, четыре спальни, пять ванных комнат, главная спальня и ванная, гараж на четыре машины и вертолетная площадка. Три гостиные со сводчатыми потолками, бар в подвале, личный тренажерный зал и патио у бассейна. Ваш газон — настоящая трава. Ваш задний двор тщательно озеленяется каждый сезон года персоналом, оплачиваемым Ассоциацией домовладельцев. Бивервиль не может выглядеть лучше. Дополнительное обслуживание горничных также включено. Жить в особняке в Бивервилле — это не просто жить там, это еще и способ заявить о том, что вы вступили в сообщество. Вы либо заплатили достаточно, чтобы заслужить это признание, либо требуете этого, имея очень влиятельных друзей, и общество признает оба варианта одинаково впечатляющими. Вы можете рассчитывать на привилегированное отношение в Загородном Клубе, от которого вы живете в нескольких минутах ходьбы, будь то на поле для гольфа, в ресторане мирового уровня или за дверями из натуральной кожи в бизнес-зале. К вашему особняку прилагаются шесть жетонов охраны Бивервилля, но если вы будете жить так, как сейчас, вам вряд ли когда-нибудь понадобится их кому-то показывать.

ЗАРАБОТАТЬ НА ЖИЗНЬ В МИРЕ КИБЕРПАНКА

Это непросто. Выжить — вот хорошая цель для начала, но вы не хотите просто жить. Вы хочешь процветать и покупать боеприпасы. Игра ведется почти против всех, и единственный способ выиграть — быстро разбогатеть. Всё имеет свою цену, и когда вы только начинаете свой подъём, вам придется хвататься за все до последнего евробакса, чтобы заплатить за квартиру и не остаться на улице.

Работа за Евробаксы (Способы Делать Деньги)

Эджраннеры Красного Времени получают большинство своих шрамов одним из трёх способов:

- Дела
- Халтурки
- Купля-Продажа

▶ Пойти на Дело ◀

Вы, как и большинство людей, зарабатываете на жизнь. Только, в отличие от большинства других людей, ваша работа может привести к тому, что вас убьют самыми грязными способами. Часто плата, которую вы рассчитываете получить за работу, после того как вы все купите и разделите добычу, примерно равна уровню самоубийственности, на который вы подписались. Это, конечно, при условии, что вы не беретесь за плохую работу, которая слишком опасна для того, что за нее платят.

Ладно, хватит притворяться. Вы наступаете на эти грабли. Отнеситесь к этому как к руководству для наилучшего сценария.

Тип Работы	Описание и Пример	Оплата (Каждому)
Раз Плюнуть	Сопротивления не предполагается. Но всякое может случится. *Защитите VIP-персону от потенциальной угрозы её жизни.*	500eb
Типичное Дело	Ожидается сопротивление, нужно быть к этому *готовым.* *Каждые 4 часа охрана меняет патруль. Мне нужен этот бриллиант*	1,000eb
Опасное Дело	Ожидается мясорубка. Без хорошей подготовки вы — труп. *Нужно пробраться на военный объект, взорвать склад и сбежать.*	2,000eb

▶ Халтурки ◀

Когда у вас есть свободные семь дней (обычно это случается, потому что ваши друзья залечивают свои раны), вы можете пойти работать, чтобы заработать немного денег. Сумма, которую вы заработаете, зависит от вашей Роли, Ранга ролевой способности и броска 1d6.

Вы заметите, что ваша зарплата довольно низкая. Не волнуйтесь. Как и у любого Эджраннера, это не основной ваш источник дохода. Настоящий способ получить деньги — это собрать команду для выполнения дел.

Что вообще такое Евробакс?

На базовом уровне Евробакс — это валюта, используемая в настоящее время странами, входящими в Европейский Союз. Он синего цвета, выпускается в различных номиналах и имеет рельефные национальные символы всех стран-членов, ярко сияющие на каждой купюре.

Формально она также называется Евродолларом, но в Найт-Сити ее никто так не называет.

Поскольку Европейский Союз — одна из самых стабильных экономик на планете в Красное Время, евробакс (или сокращенно eb) стал "золотым стандартом", к которому в настоящее время привязаны все остальные валюты (так же, как американский доллар был до Коллапса). Даже если вы физически не используете евробаксы в большинстве транзакций, скорее всего, ваши покупки или продажи, осуществляемые с помощью кредитных щепок, загрузок или цифровых счетов, измеряются в евродолларах, поскольку они являются стандартом обмена, с которым могут согласиться почти все.

Халтурка Рокербоя

1d6	Что вы сделали, для заработка на этой неделе	Ролевой Ранг 1–4	Ролевой Ранг 5–7	Ролевой Ранг 8–10
1	Сыграли небольшой концерт.	200eb	300eb	600eb
2	Ни концертов, ни работы.	0eb	100eb	300eb
3	Большой концерт для корпы или местной знаменитости.	300eb	500eb	800eb
4	Получили гонорар за просмотры вашего контента в Дата Пуле.	300eb	500eb	800eb
5	Выступление на разогреве у известной группы.	300eb	500eb	800eb
6	Вы просто пришли, вам просто заплатили.	200eb	300eb	600eb

Халтурка Соло

1d6	Что вы сделали, для заработка на этой неделе	Ролевой Ранг 1–4	Ролевой Ранг 5–7	Ролевой Ранг 8–10
1	Телохранитель для мелкого клиента.	100eb	200eb	500eb
2	Телохранитель для крупного клиента.	200eb	300eb	600eb
3	Трудное проникновение или извлечение кого-то.	200eb	300eb	600eb
4	Наняли в качестве пугача для фиксера, корпы или банды.	100eb	200eb	500eb
5	Вы привлекли лишнее внимание, пришлось залечь на дно.	0eb	100eb	300eb
6	Работали силовиком или киллером на местную корпорацию.	100eb	200eb	500eb

Халтурка Нетраннера

1d6	Что вы сделали, для заработка на этой неделе	Ролевой Ранг 1–4	Ролевой Ранг 5–7	Ролевой Ранг 8–10
1	Взломал местную сеть и продал данные.	100eb	200eb	500eb
2	Взломали крупную корпоративную систему и продали данные.	200eb	300eb	600eb
3	Вы отвлеклись и ничего не взламывали на этой неделе.	0eb	100eb	300eb
4	Нашли ценный архив данных в заброшенной системе и продали его.	200eb	300eb	600eb
5	Программой-Шантажером вывели из строя крупную систему и получили деньги за ее удаление.	200eb	300eb	600eb
6	Саботировали или иным образом вывели из строя крупную систему для анонимного клиента.	200eb	300eb	600eb

Халтурка Техника

1d6	Что вы сделали, для заработка на этой неделе	Ролевой Ранг 1–4	Ролевой Ранг 5–7	Ролевой Ранг 8–10
1	Не работали на этой неделе.	0eb	100eb	300eb
2	Восстановили технику, которую раздобыли в Боевой Зоне.	100eb	200eb	500eb
3	Помогали клиенту проникнуть в какое-либо место или устанавливали клиенту системы безопасности.	200eb	300eb	600eb
4	Модифицировали или отремонтировали кибертехнику.	100eb	200eb	500eb
5	Модифицировали или отремонтировали какое-то оружие.	100eb	200eb	500eb
6	Саботировали или вывели из строя что-то для клиента.	100eb	200eb	500eb

Халтурка Медтехника

1d6	Что вы сделали, для заработка на этой неделе	Ролевой Ранг 1–4	Ролевой Ранг 5–7	Ролевой Ранг 8–10
1	Подлатали кого-то после перестрелки	100eb	200eb	500eb
2	Продали киберимплант после "неудачной" операции.	200eb	300eb	600eb
3	Помогали Trauma Team, когда они были перегружены.	100eb	200eb	500eb
4	Делали небольшую работу в бесплатной клинике для местных жителей. Но благодарность на хлеб не намажешь.	0eb	100eb	300eb
5	Провели сложную мед. процедуру для состоятельного клиента.	200eb	300eb	600eb
6	Сделали и доставили клиенту лекарства или наркотики.	100eb	200eb	500eb

Халтурка Медиа

1d6	Что вы сделали, для заработка на этой неделе	Ролевой Ранг 1–4	Ролевой Ранг 5–7	Ролевой Ранг 8–10
1	Написали разоблачение на важную тему, оно хорошо продалось.	300eb	500eb	800eb
2	Написали “пафосную” статью, которая принесла вам известность.	200eb	300eb	600eb
3	Написали скучную рекламу, чтобы просто оплатить счета.	200eb	300eb	600eb
4	Раскрыли большую историю, которая принесла вам несколько врагов и немного денег.	200eb	300eb	600eb
5	На этой неделе нет ни новостей, ни зацепок.	0eb	100eb	300eb
6	Написали разоблачение на самую щепетильную тему.	300eb	500eb	800eb

Халтурка Законника

1d6	Что вы сделали, для заработка на этой неделе	Ролевой Ранг 1–4	Ролевой Ранг 5–7	Ролевой Ранг 8–10
1	Провели несколько мелких задержаний, все как обычно.	100eb	200eb	500eb
2	Вознаграждение от гражданина. Или это была взятка?	200eb	300eb	600eb
3	Разбили статую в парке. Её вычли из вашего жалованья	0eb	100eb	300eb
4	Ничего не произошло. Просто дали зарплату за неделю.	100eb	200eb	500eb
5	Провели крупную операцию по задержанию наркодилеров или контрабандистов и получили бонус от босса.	200eb	300eb	600eb
6	Уничтожили крупную банду, получили в бонус немного “конфискованного”	200eb	300eb	600eb

Халтурка Корпората

1d6	Что вы сделали, для заработка на этой неделе	Ролевой Ранг 1–4	Ролевой Ранг 5–7	Ролевой Ранг 8–10
1	Добились небольшого успеха в проекте, получили премию.	300eb	500eb	800eb
2	Ничего не делали. Корпе это не понравилось. Потеряли свой бонус.	0eb	100eb	300eb
3	Просто забрали зарплату.	200eb	300eb	600eb
4	Нашли компромат на конкурента, получили бонус за это.	300eb	500eb	800eb
5	Добились успеха в крупном проекте и получили премию от главного офиса.	300eb	500eb	800eb
6	Устранили законным путем цель, которая угрожала вашей работе. Забрали его финансирование себе.	200eb	300eb	600eb

Халтурка Фиксера

1d6	Что вы сделали, для заработка на этой неделе	Ролевой Ранг 1–4	Ролевой Ранг 5–7	Ролевой Ранг 8–10
1	Продали информацию Медиа за хорошую вознаграждение.	200eb	300eb	600eb
2	Были агентом Рокербойа на концерте, 12% ваши.	200eb	300eb	600eb
3	Помогли клиенту найти нужный товар и получили за это долю.	200eb	300eb	600eb
4	Сделка сорвалась. Вы залегли на дно, пока все не уляжется.	0eb	100eb	300eb
5	Нашли для Соло или Нетраннера выгодную "работу" и взяли плату за услуги.	200eb	300eb	600eb
6	Нашли редкий, незаконный и очень труднодоступный предмет.	300eb	500eb	800eb

Халтурка Кочевника

1d6	Что вы сделали, для заработка на этой неделе	Ролевой Ранг 1–4	Ролевой Ранг 5–7	Ролевой Ранг 8–10
1	Сделали нелегальную доставку.	100eb	200eb	500eb
2	Защитили посылку.	100eb	200eb	500eb
3	Перевезли мелкую контрабанду.	100eb	200eb	500eb
4	Привезли большую партию “чего-то”.	200eb	300eb	600eb
5	Доставили клиента в целости и сохранности.	100eb	200eb	500eb
6	На этой неделе не нашли работу, ни законную, ни другую.	0eb	100eb	300eb

Купля-Продажа

Каждый раз, когда вы что-то покупаете или продаете, вы делаете это не в одиночку. Во-первых, вы всегда кому-то это продаёте. Все сделки происходят в контексте экономики, которая определяет текущую рыночную цену предмета. Экономика Красного Времени — это экономика дефицита, где чаще всего предложение низкое, а спрос высокий.

Без помощи опытного Фиксера или одного из их Ночных рынков, можно купить только предметы до уровня Премиум.

Все, что вы покупаете в **Cyberpunk RED**, относится к одной из восьми ценовых категорий, которые определяют их рыночную цену. Если у вас нет знакомого Фиксера, забудьте о том, чтобы купить вещь дешевле. Если вещь Дорогая, а вы не знаете Фиксера, забудьте о ее приобретении вообще.

**Всё стоит ровно столько,
сколько за это платит покупатель, чумба.**

— ПУБЛИЛИУС САЙРУС
Фиксер

Ценовая Категория	Рыночная Цена
Дешевка	10eb
Обычное	20eb
Ценное	50eb
Премиум	100eb
Дорогое	500eb
Очень Дорогое	1,000eb
Роскошь	5,000eb
Супер Роскошь	10,000eb and up

так как вам понравился Never Fade Away группы Samurai...

Баллада о Баке Рейверсе

автор Самураи

402 копии в наличии!

Баллада о Баке Рейверсе не так известна, как Never Fade Away или Chippin' In, но многие хардкорные поклонники Samurai считают ее самой злой и киберпанковой песней группы.

Давай Же

автор XerzeX

142 копии в наличии!

Часть истории хип-хопа. В Давай Же, XerzeX рисует насыщенную картину, используя пигменты боли, гнева и травмы, чтобы создать своеобразный гимн для всех, кто находится в борьбе со своими душевными демонами.

Перестрелка в пятницу вечером

автор Рубиконы

15 копий в наличии!

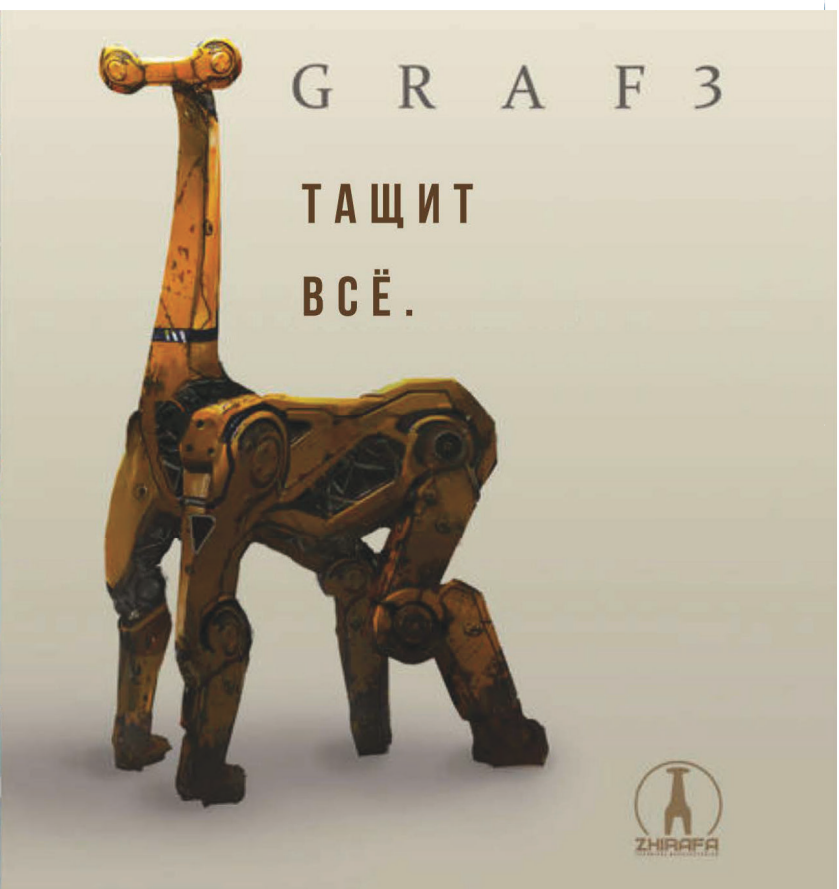
Одновременно бодрая и жестокая классика. Как говаривал Риппердж, "Под эту музыку, я могу стрелять!".

Не Стыдно

автор Маз Деспайир

27 копий в наличии!

В своей комедийной карьере Маз Деспайр говорила правду про властей, невзирая на цену. То же самое можно сказать и о ее музыке.



BY NEIL BRANQUINHO

ЗАПУСКАЕМ КИБЕРПАНК

ИТАК... КАК ИГРАТЬ В ЭТУ ИГРУ?

Рад, что вы спросили. Киберпанк — это вызов даже для опытного гейм-мастера, ведь вам нужно создать правильную атмосферу мрачности, гладких технологий и всепроникающей паранойи на протяжении всей игры.

ИГРОКИ В КИБЕРПАНК ПРОЧТИТЕ ЭТО!

*Эта глава в основном посвящена управлению **Cyberpunk RED** в качестве Гейм-мастера. Если это вас не интересует, мы рекомендуем вам перейти к той части, которая относится именно к игрокам — к правилам прокачки ваших персонажей путем заработка и трат Очков Улучшения. Вы можете найти эти правила на* ***СТР 408.***

Вы также можете перейти на ***СТР 435****, где находится "Черный пес" - вымышленная история, показывающая, что представляет собой мир Красного Времени.*

*Если вы не планируете запускать **Cyberpunk RED**, то лучше не читать* ***СТР 425–433****, так как они содержат приключения, которые ваш ГМ может использовать в игре.*

Вы ведь хотите, чтобы вас удивляли, не так ли?

Классический мир киберпанка почти всегда исключительно городской. Его ландшафт — это лабиринт из возвышающихся небоскребов, сгоревших руин, мрачных многоквартирных домов и опасных переулков. Короче говоря, любой крупный город мира примерно в 2:30 ночи, когда на улицу вылазят все маргиналы.

ГОРОДСКАЯ АТМОСФЕРА

Городское пространство имеет решающее значение для вашего мира киберпанка. Используете ли вы наш Найт-Сити или создаете свой собственный мир, помните, что ваш мир должен иметь все необходимые элементы. Здесь должны быть заваленные мусором переулки. В сточных канавах должны валяться трупы. Должны быть дикие безумцы, бредущие по предрассветным улицам, мрачно бормочущие и сжимающие в руках острые ножи. Такси не останавливаются в зонах боевых действий. На улицах за углами происходят перестрелки между бандами. Игроки должны понимать, что их квартиры регулярно взламываются, их машины крадут и разбивают, их имущество воруют. Пересечение города должно быть похоже на пересечение поля боя, заполненного мародерами, бунтарями, сумасшедшими и грабителями.

Но не всегда так пасмурно. По крайней мере, с тех пор, как Красное Время испортило верхние слои атмосферы (вот что получается, когда вы бросаете лунные камни в Землю). Ожидайте диких изменений в погодных условиях, так как атмосфера еще не исцелилась. Озоновый слой разрушился, преобладает парниковый эффект, небо полно углеводородов, а океан — ила. Хорошее место.

А как же те классические, мокрые от дождя, неоновые улицы, которые мы видим во всех хороших киберпанковских фильмах? Да, здесь действительно часто идет дождь. Большинство дней здесь мрачные, угрюмые и пасмурные. Когда солнце все-таки выходит, оно должно быть очень ярко-золотым, как солнце задымленного Лос-Анджелесского дня, с блестящими (дико грязными) восходами и закатами. А звезды никогда не выглядывают из-за смога.

В мире киберпанка нет певчих птиц (последняя немодифицированная птица умерла где-то в 2008 году), по крайней мере, в городах. Но они начинают возвращаться в удалённые районы, поскольку некоторые более... экспериментальные проекты Биотехники воплощаются в жизнь (подсказка: некоторые из этих проектов не являются птицами — по крайней мере, в том виде, в котором мы их знаем).

В наши дни есть смеющиеся дети, но они могут смеяться над вещами, которые нас с вами несколько шокируют. Взросление в зоне после ядерной бомбардировки дает специфичный взгляд на жизнь. На Улице детей не особо воспитывают, а то чему учат, обычно связано с наркотиками, оружием и нездоровыми внеклассными занятиями. Здесь нет никаких детских садов, кроме детских банд.

НИКОМУ НЕ ВЕРЬТЕ

Держите свой... эээ... Minami 10 под рукой

Паранойя очень важна при игре в **Киберпанк**. Игроки не должны быть в состоянии определить, кто хорошие, а кто плохие парни, просто взглянув на них. Выбор между сторонами должен быть неоднозначным — не должно быть четкого ощущения добра и зла, как в реальной жизни. Заклятые враги могут быть брошены вместе без предупреждения или подготовки. Героям, возможно, придется совершить что-то незаконное или неприятное, чтобы добиться чего-то хорошего. Злодеям, возможно, придется время от времени делать немного добра. Иногда.

Контрасты

В вашем мире должны быть ошеломляющие контрасты. В сверкающих цитаделях богачей должна быть изысканная еда, дорогие пороки и красивые пейзажи. На улице должно быть холодно, голодно и безвыходно. Здесь нет середины между имущими и неимущими. Здесь все или ничего.

Познаём мир

Первая хитрость в ведении ***Киберпанка***: погрузитесь в жанр. Мы уже дали вам начало с помощью историй, разбросанных по всей книге: Никогда Не Исчезай (**НА СТР. 5**) задает тон миру киберпанка, Падение Башен (**НА СТР. 121**) показывает, как должна выглядеть хорошая тайная (или не очень тайная) операция, а Чёрный Пёс (**НА СТР. 435**) должен дать вам представление о различиях в стиле между чисто городским и новыми сеттингом "дороги смерти", которые принесло на игровой стол Красного Времени. Все это должно указать вам стиль, ощущение и жесткие реалии мира киберпанка. Но вы также должны посетить местные видеомагазины, библиотеки и музыкальные магазины (ну, вы знаете, Интернет) в поисках исходников. Мы включили в сайд бар библиографию штукн, с которых можно начать.

Игра на выбывание

Второй трюк в проведении **Киберпанка**: играйте жестко и быстро. Вы не должны бояться убивать персонажей игроков. Вы должны постоянно втягивать их в драки, ловушки, предательства и прочие мыльные оперы. Не должно быть никого, кому они могли бы полностью доверять, ни одного абсолютно безопасного места. Никогда не давайте им отдыхать. Это не значит, что вы не должны играть честно. Но вы всегда должны играть на удержание. Если они где-то прячут оружие, украдите его. Если они остановились отдохнуть, ограбьте их. Если они не могут справиться с этим давлением, им не стоит играть в киберпанк. Отправьте их обратно в ту милую ролевую игру со счастливыми эльфами и певчими птицами. Мы дали вам несколько замечательных таблиц случайных встреч, которые советуем использовать каждый раз, когда действие затягивается (**см. стр. 417**).

Создайте настроение

Третий трюк для проведения **Киберпанка**: Атмосфера. Достаньте свои самые тяжелые рок-кассеты и включайте их во время игры. Поощряйте своих игроков за ношение кожи и зеркальных теней. Перенимайте сленг и придумывайте свой собственный. Замените все лампы в комнате на тусклые синие лампочки. Это Темное будущее, и его нельзя точно изобразить в ярко освещенной комнате с молоком и печеньем на столе. Мы перечислили несколько приемов в боковых колонках этой главы.

Командная работа

Чем их больше, тем кровавее

Четвертый и последний трюк в проведении **Киберпанка**: группы. Вы заметите, что группы в **Киберпанке** не являются социальными. У игроков не будет причин доверять кому-либо, и обычные причины (остановить зло, убить плохих) для команды не сработают. Бар — это не место для знакомства с новыми эджраннерами, это место для наблюдения за потенциальными жертвами. Участники группы скорее перестреляют друг друга, чем поделят добычу по справедливости.

Команда — Это Крючок

По этой причине вам понадобится более прочный "крючок", на который можно повесить ваше киберпанковское приключение. Наш крючок — команда. Команда — это группа людей, которых

Библиография Киберпанка

Synners автор Пэт Кэдиган

Мечтают ли андроиды об электроовцах? автор Филип К. Дик

Когда под ногами бездна И Огонь на солнце автор Джордж Алек Эффинджер

НейромаÀнт, Граф Ноль, Мона Лиза овердрайв, Сожжение Хром автор Уильям Гибсон

Беда и ее друзья автор Мелисса Скотт

Лавина автор Нил Стивенсон

Искусственный малыш И Острова в сети автор Брюс Стерлин

Оголённый нерв, Голос Вихря, Angel Station автор Уолтер Йон Уильямс

Фильмография Киберпанка

Акира

Чужой и Чужие

Яблочное зернышко

Видоизменённый углерод

Бегущий по лезвию и Бегущий по лезвию 2045

Пространство

Призрак в доспехах

Макс Хэдрум

Трилогия Матрицы

Потерянный в банке памяти

Робокоп 1 и 2

Безумный Макс 2: Воин дороги (оригинал и ремейк)

судьба уже свела вместе каким-то образом, заставив их сотрудничать. Им не обязательно нравиться друг другу, но они должны работать вместе. Помимо того, что команда дает партии плацдарм для работы, она также облегчает ход приключения. Игроки могут получить задание от "высших сил", или вся группа может столкнуться с проблемой, для решения которой необходимо сотрудничество. Группа остается вместе или погибает. Всё просто.

3 НАКОМСТВО С КОМАНДАМИ

Мы даём вам несколько команд, которые могут сами развиваться в мире Киберпанка. Каждая предлагает хорошее сочетание ролей персонажей и даёт множество вариантов, чтобы все игроки принимали равное участие.

Команда Неокорпоратов

Корпоративные команды — это группы людей из определенных корпораций и работающих вместе для достижения целей компании. Основной базой операций являются офисы корпы или охраняемые зоны. Хорошая корпоративная команда может состоять из одного или нескольких корпоратов (исполнительный директор и помощник), нетраннера (управляющего вторжением и компьютерными системами команды), фиксера (занимающегося уличными контактами), техника (обычного или медика) и двух-трех соло (чтобы драться).

Бэнды

Бэнды — это группа рокербоев, которые собрались вместе, чтобы играть музыку. Группа путешествует с места на место, попадая в неприятности на каждом выступлении, проводя концерты и поднимая шум. Их основной базой может быть репетиционный зал, клуб или автобус. В самой группе может быть сколько угодно рокербоев (но оптимальным считается от трех до четырех). Кроме того, в группе будет как минимум один Фиксер (он выступает в роли менеджера), возможно, Техник (для работы с оборудованием) и несколько Соло (это и телохранители, и помошники). Различные другие роли, например гастрольный персонал, могут быть Кочевниками, Корпоратами (играющими роль руководителей звукозаписывающих компаний) и Медиа (в роли рок-репортеров или рецензентов).

BY HUNTANG

Культы и Банды Бустеров

В наши дни это не только NPC, но и любая группа игроков может стремиться попасть в банду бустеров или другой культ. Игроки могут оказаться на Улице из-за потери работы, личной трагедии или просто из желания найти социально приемлемое место для убийства, грабежа и мародерства.

Реконструкторы

Реконструкторы — новое явление в Красное Время. Первопроходцы, желающие построить дома в заброшенных городах Старой Америки, Реконструкторы — представители всех слоев общества, и у них есть какие угодно причины, по которым они объединились, чтобы восстановить свою усадьбу. Кочевник, возглавляющий группу в путешествии на новое место — отличная идея, а Соло и Фиксеры понадобятся для защиты припасов и группы во время работы. Нетраннеры могут захотеть использовать любые заброшенные узлы NET или корпоративные/военные системы, лежащие в ожидании их.

Звено Trauma Team

Trauma Team — группы лицензированных медиков, которые патрулируют город в поисках жертв несчастных случаев. Они работают на базе городской штурмовой машины AV-4, переделанной под скорую помощь и вооруженной установленным на брюхе миниганом. Обычная команда Trauma Team включает водителя (Корпорат, Фиксер или Соло, хотя лучше всего Кочевник), одного или нескольких медтехников и двух или более Соло, выполняющих роль "охраны". В команде также может быть диспетчер (Корпорат или Фиксер), отвечающий за отправку команды на задания. Вместе с командой может быть и Медиа, пишущий рассказы об их приключениях.

Наёмники

Наемники пользуются спросом мире киберпанка, более влиятельные люди часто не хотят пачкать руки. Группа наемников может включать как минимум одного фиксера (для работы с контрактами), одного нетраннера (для работы с системами безопасности, компьютерными атаками и т.д.), одного техника (для оружия), одного медтехника (для раненых) и любую комбинацию соло или кочевников (в качестве солдат). Не будет лишним добавить в группу Медиа, как военного корреспондента. Группа наемников может действовать из клуба, бара или спрятанного военизированного базового лагеря.

Банды

Банды обычно являются врагами в ***Киберпанке***. Но почему бы не изменить ситуацию? Банды могут быть созданы и для положительных целей: защиты района, чтобы остановить другие, более жестокие банды, или чтобы противостоять крупному вторжению правительства или Корпорации.

В этом контексте можно рассматривать Робин Гуда или партизан Второй мировой войны как банды. В типичной банде будет много Соло, Кочевников и Фиксеров. Рядом может быть медтехник или техник, и, возможно, даже Корпорат, если банда является одной из тех, которые контролируются тайной организацией. Медиа может освещать деятельность банды с уличного ракурса. Банды действуют в клубах, барах и заброшенных зданиях.

СОЗДАЁМ НАСТРОЕНИЕ

Во многом организация хорошей игры в Киберпанк похожа на свидание. Вы выбираете время и место (ваше?), готовите изысканную еду (ладно, это соевые чипсы и пиво на ваш выбор), и ваша цель — дать гостям хороший опыт. Но чего не хватает? Ответ — атмосферы.

Вы же не станете начинать свидание в комнате, освещенной яркими лампочками? Нет, вы захотите создать настроение. Замените яркие лампы в комнате на более тусклые или даже на несколько цветных лампочек (лучше всего подойдут фиолетовые и голубые). Добавьте к этому мигающий стробоскоп (только убедитесь, что он не представляет опасности для здоровья), и все будет в порядке.

Включите романтическую музыку, в киберпанке это означает резкий атональный рок, хип-хоп, тяжелый металл или различные виды техно и цифровой музыки (Кавинский или Вангелис — наши любимые).

И последнее, но не менее важное: вместо того, чтобы распылять по комнате духи, откройте пакет с недельной давности мусором. Это настроит их на нужный лад!

Обыгрывайте своих врагов умнее

Не думайте, что плохие парни — это просто препятствия для ваших игроков. Сядьте на минутку и поставьте себя на их место. Чего они боятся? Каковы их желания? Что они ценят?

Для начала, они боятся быть убитыми. Это значит, что они, как и любой персонаж, сделают все возможное, чтобы этого не произошло. Если персонажи носят броники, плохие парни тоже будут носить броники. Если персонажи расставляют ловушки, плохие парни тоже будут расставлять ловушки.

Если ваши NPC умны, они заставят игроков потрудиться, чтобы убить их. Они будут ставить ловушки на двери, вместо того чтобы просто запирать их. Они будут прятаться в засаде с дальнобойным оружием. Они проломят бока укрытого экипажа AV. Они будут посылать приманки, делать биоскульпты, чтобы выглядеть как они. Они узнают, кто игрокам дороже всего, и возьмут их в заложники. Короче говоря, они никогда, никогда не войдут в комнату без брони, с большим оружием и не будут рассчитывать на выживание.

Сделайте своих NPC настоящими, трехмерными людьми. Несколько умных злодеев пройдут гораздо дальше, чем миллион глупых.

Стая Кочевников

Стаи кочевников — это естественные команды, они уже собраны в одну группу, и все друг друга знают. Хорошая стая кочевников может включать в себя несколько фиксеров (для ведения переговоров в городе), нетраннера (который занимается разведкой стаи), смесь техников и медтехников, а также любое количество кочевников и соло. Стая управляет караваном, состоящим из фургонов, трейлеров, автобусов и автомобилей, движущихся по взрывоопасному ландшафту автострад Америки. Члены стаи могут путешествовать вместе с основным караваном или в качестве разведчиков, идущих впереди на своих собственных автомобилях.

Законники

Команда законников может действовать из убогого, сильно укрепленного полицейского участка. В их состав могут входить несколько фиксеров из отдела нравов, нетраннер в контрразведке, капитан (корпорат), который занимается связями с городским правительством, и большое количество рядовых полицейских. Не забудьте о нескольких сумасшедших соло в психоотряде. Медиа могут также выбрать следовать за командой копов, ища горячие новости о криминале. Но команда законников также может быть группой маршалов, которые водят машину и ездят по открытым дорогам в поисках ГоБанд и подражателей дорожных воинов, населяющих шоссе. Любо же частной детективной фирмой.

Комайнда Медиа

Команды Медиа отправляются куда угодно и делают все, чтобы получить информацию. Команда Медиа может работать на теле- или радиостанции, в редакции газеты или даже в новостном бюро крупного телеканала. Хорошая команда может включать в себя двух или трех медиа (в качестве жестких репортеров), нетраннера (обеспечивающего связь, сбор информации и компьютерный шпионаж), техника для оборудования, а также пару соло или кочевников для усиления и защиты. В хорошем отделе новостей также есть хотя бы один неугомонный корпорат, который прикрывает команду от начальства наверху.

Не Бросайте Свою Дневную Работу

Любая из этих команд может не соответствовать описанной роли персонажа. Рокербой низкого уровня может подрабатывать в Trauma Team в ожидании большого куша. Нетраннер может немного поработать в корпоративной команде, а ночью пробраться в центральный компьютер компании. Кочевник может делать практически все, чтобы заработать деньги, пока его стая находится в городе. В этих случаях к роли главного героя следует относиться как к интересу, который со временем может стать более важным для команды.

Мастер класс по киберпанку

Или как Максимум Майк строит свои миссии в НРИ.

Это Всегда на Уровне Улицы

Хорошая игра в **Киберпанк** — это не про спасение мира, а про спасение себя. Этот основной принцип проявляется во всем жанре. Герои не являются супергероями. В лучшем случае они — профессионалы с низким или средним уровнем успеха (хорошим примером являются персонажи Филип Марлоу и

Сэм Спейд на серебряном экране, сыгранные Хамфри Богартом), которые часто обладают сомнительным прошлым и неудачами, которые нужно пережить. Хороший ГМ должен предполагать, что игроки обладают базовыми навыками, но не являются абсолютными крутыми.

Это Всегда Каперство

Каперство — это проверенный временем криминальный жанр, хотя иногда (как, например, в легендарной франшизе "Миссия невыполнима") оно может быть и шпионским жанром. Каперство предполагает объединение команды профессионалов с довольно противозаконными навыками для кражи, похищения, саботажа или даже убийства определенного человека, места или вещи. Иногда его называют "Ограбление", каперство — это лучший способ собрать игровую группу, удержать их внимание и убедиться, что в конце все они получат отличную награду.

В каперстве почти всегда участвует организованная группа: команда, собранная для выполнения задания. Часто команда каперов приобретает репутацию, и их нанимают раз за разом разные клиенты, а условия прорабатывает их Фиксер. Хорошее каперство должно учитывать как можно больше ролей персонажей в своей команде. Хорошие варианты ролей включают:

Организатор: игрок, организующий работу. Чаще всего это Фиксер, так как у него есть деньги, чтобы финансировать работу за кулисами, но Корпорат тоже может занять этот слот. В любом случае, в команде каперов часто есть кто-то, кто платит за выполнение работы. Корпорат может и не участвовать в работе, но у него есть доля, и он не обрадуется, если все пойдет наперекосяк.

Раннер: игрок, который обеспечивает прикрытие в СЕТи, открывает удаленные двери, следит за киберпространственными ловушками, берет под контроль системы безопасности и всегда ищет и сканирует проблемы опережая команду каперов.

Техник: игрок, который носит снаряжение. Это может быть специализированное оборудование или стандартное — неважно. Это игрок, который поддерживает его в рабочем состоянии и придумывает решения на ходу, когда возникают неожиданные проблемы с техникой.

Медтехник: потому что иногда что-то идет по плану, и вы оказываетесь полны дыр, которые он и должен залатать. Работа также может включать в себя похищение, эвакуацию или какой-либо другой элемент, имеющий медицинскую функцию. (Например, сколько пентатола натрия мы должны дать этому парню, чтобы узнать, где он спрятал нужную нам щепку).

BY EDDIE MENDOZA

Идеи Для Сайд Квестов

Вот несколько хороших концепций побочных заданий, которые заставят вас пошевелить мозгами.

Возможно, персонажи получают в свое распоряжение экспериментальную технику и быстро обнаруживают, что корпорация или техник, создавший ее, нанял команду соло, чтобы вернуть ее. Теперь персонажам предстоит решить, что с ним делать.

Возможно, команда нанимается в NCPD, чтобы помочь выследить опасного киберпсиха, который убивает мирных жителей по всему Найт-Сити. Проблема? Этот психопат скрытен и методичен.

Если у вас в команде есть кочевник, он может получить известие от своей стаи, что близкий член семьи стал бандитом и его нужно выследить. Теперь персонаж-кочевник должен решить, будет ли он охотиться за своим сородичем или попытается выяснить, что произошло.

В Найт-Сити приезжает новая музыкальная группа и нанимает персонажей, чтобы они выполняли роль охраны и поддержки во время их выступлений. Создайте двух или трех интересных рокербоев и их менеджера и дайте команде познакомиться с ними поближе, пока они защищают группу от опасностей Найт-Сити.

Ниндзя: эта роль обычно является разновидностью Соло, но специализируется на проникновении в места и бесшумном устранении противника. Они также являются физической силой команды, но обычно делают это более скрытно.

Лицо: игрок, который намеренно выставляет себя перед целью задания. Иногда он отвлекает внимание. Иногда — для того, чтобы выкачать информацию у противника. Иногда им приходится уговаривать плохих парней сделать что-то выгодное для команды. Рокеры от природы хорошо справляются с ролью Лиц, они часто расчитывают на то, что охранник или секретарь будет слишком поражён их появлением, чтобы ясно мыслить.

Водитель: игрок, который подаёт транспорт. Вероятно, лучше всего в этой роли выглядит Кочевник, так как у него больше всего возможностей для выбора транспорта. Вам также может понадобиться управлять несколькими типами транспортных средств в одной игре.

Мускул: игрок даёт команде открытую физическую силу и насилие. Часто это тот, кто лучше всех справляется дерётся в рукопашных схватках. Если игрок не подходит ни под одну из других ролей в команде каперов, он, вероятно, сможет найти себе занятие в роли Мускула.

Убийца: эта роль также связана с насилием, но обычно с использованием пистолетов, мечей или других видов оружия. Это снайперы, наемные убийцы или проезжающие мимо парни, которые убивают охранников или конкурирующие банды.

Искатель: этот игрок нужен для того, чтобы найти все, что может понадобиться команде каперов, хорошее место для фиксера, техника или корпората. У него всегда есть двоюродный брат, который знает парня, у которого есть брат, который знает парня, у которого есть дядя, который может найти что-то, неважно насколько это неясно. Как так получилось? Не спрашивайте.

Добавте Немного Твистов

В хорошем приключении будет много поворотов, изгибов и неожиданностей. Мы используем восходящую дугу опасностей и возможностей для развития основного сюжета.

ЭТО ВСЕГДА ЛИЧНОЕ

Основной сюжет всегда должен быть личным, но в общей картине может включать в себя более крупные мировые вещи. Другими словами, группа может оказаться вовлечена в крупную битву между двумя корпами, но у них должна быть личная и интимная причина для участия в ней. Если вам нужен крючок, не забудьте про их жизненные пути. В них полно хороших способов зацепить персонажа.

Начало каждой сюжетной линии может быть основано на ориентации отдельных ролей Персонажей.

Техническая: новая технология или использование технических навыков для решения проблемы.

Борьба: угроза или другая физическая опасность (как в боевике).

Убеждение: договориться или по другому обойти опасность, не пуская в ход кулаки и не играя с гаджетами.

Не Теряйте Основной Сюжет

Как бы ни развивался сюжет, Джабба Хатт все равно хочет получить свои 5,000 кредитов.

И он будет продолжать появляться с все большими и большими угрозами, чтобы заполучить их. (это личное, в конце концов).

Что-то Для Каждого

Сайд Квесты связаны с основным сюжетом для каждого игрока. Однако вы также можете наделить побочными заданиями двух или более типов персонажей. Сайд Квесты — это отличный способ добавить глубину сюжету и помочь ему выйти за рамки основной сюжетной линии. Кто знает, возможно, вы даже сможете развить персонажа!

Диаграмма ритма

Секретное Оружие Максимус Майка

У вас есть Игроки и идеи для вашего приключения. Пришло время написать Сценарий.

Сценарий Игры

Будь то сериал, фильм или РПГ-приключение, вам нужен сценарий, который расскажет вам, где происходит основное действие. Стимуляция — самая важная часть этого сценария. Вы должны не только рассказать историю, но и разбить ее на управляемые куски для ваших игроков. Каждая часть истории должна быть информативной, интересной и способствовать азарту, двигая сюжет вперед. Один из способов — это прием написания сценариев, называемый Диаграмма Ритма — структура, в которой определенные действия или сцены происходят в определенном порядке. Порядок сцен помогает как поддерживать драматическое напряжение, так и наделяет сюжетную линию смыслом.

Диаграмма ритма состоит из пяти составляющих: крючок, развитие, клиффхэнгер, кульминация и эпилог.

Некоторые сцены, такие как крючок, кульминация и эпилог, происходят только один раз. Другие сцены (развитие событий и клиффхэнгер) используются снова и снова, в чередующемся порядке.

Существует три правила для построения Диаграммы ритма

1. **История всегда начинается с Крючка.** Крючок — это короткий фрагмент действия или саспенс, который используется для вовлечения читателя, зрителя или игрока.

2. **История всегда заканчивается кульминацией, за которой следует эпилог.** Кульминация — это большой финал истории, битва, в которой протагонист достигнет своей цели (а может и не достигнет), или где раскрывается убийца. Эпилог — это ключевой момент, это часть в конце, которая рассказывает, что происходит после Кульминации. Это та часть сериала или фильма, где мы видим, как, якобы мертвый, антагонист улетает в своем AV, стая Кочевников ушла в закат, или как протагонисты живут (если это вообще возможно в Красное время) долго и счастливо.

3. **Чередуй развития событий и клиффхэнгеры на протяжении всей истории**. Развитие событий — это спокойные сцены без упора на экшн, которые продвигают историю вперед. Они включают в себя подсказки, откровения, разговоры и развитие персонажей. Клиффхэнгеры — это всегда экшен сцены: погони, сражения и так далее. Развитие событий и клиффхэнгеры всегда ставятся в чередующемся порядке. У вас не должно быть двух клиффхэнгеров или двух развитий событий подряд. Как правило, если в вашей сцене-крючке много экшена и сражений, вы начинаете следующую часть истории с развития событий. Если же крючок был направлен на более мыслительную деятельность без экшена, то вы захотите начать с клиффхэнгера, чтобы оживить ситуацию. Также следует закончить на развитии Сэсобытий, если ваш кульминационный момент полон действии, и на клиффхэнгере, если ваш Кульминационный момент более психологический.

Пример Диаграммы Ритма

Давайте взглянем на Диаграмму Ритма с расставленными Сценами, на примере рассказа «*Никогда не исчезай*». Можете перечитать **СТР. 5**.

Крючок: История начинается с *Клиффхэнгера*, в котором на Джонни и Альт нападают бандивы. Джонни падает, а Альт *похищают*.

Развитие событий: После того как Джонни подлатали, он встречает Томпсона, который *окровенничает* с ним и рассказывает, что произошло. Джонни узнает, кто похитил Альт (Арасака) и почему (они хотят, чтобы она сделала нового Душегуба).

Клиффхэнгер: Джонни и Томпсон отправляются в «Атлантиду», чтобы нанять Бестию и Кочевника Сантьяго. Встреча прерывается агентами Арасаки, и начинается *Битва*.

Развитие событий: Фокус перемещается на Альт, которая просыпается в офисе Тоширо, руководителя одного из департаментов Арасаки, который начинает свой *Монолог*, зачем она была похищена.

Клиффхэнгер: В то время как Джонни с остальными отбиваются от первой волны *нападавших*, они понимаю, что враги намного

превосходят их. Они убегают, прячась на пожарной лестнице, пытаясь найти выход из сложившейся ситуации.

Развитие событий: У Альт и Джонни в одно и тоже время начинается развитие событий, называемое «*обеспечить себе преимущество*». Джонни демонстрирует, как его музыка может вдохновлять и управлять легионами, поднимая и направляя толпу на башню Арасаки. Альт, тем временем, сотрудничает с Арасакой и создает нового Душегуба, но наделяет его верность к себе.

Кульминация: *финальная битва* происходит сразу на двух фронтах. Джонни и его друзья, воспользовавшись хаосом на улицах, проскользнули в здание. Затем прорываются к месту, где удерживают Альт. Альт, тем временем, использует Душегуб, чтобы поджарить мозги, сторожащим её Техникам, ворует кучу денег со счетов Арасаки.

Эпилог: Джонни находит Альт, но в этой суматохе связь с Альт обрывается. Альт не может вернуться в свое тело и её разум становится Искином в компьютерной системе. Джонни убивает Тоширо, но, в конце концов, это оказывается *Пирровой победой*.

Как вы можете видеть, Диаграмма Ритма предназначена для того, чтобы все сцены происходили упорядоченно, и чтобы все ситуации оставались интересными на протяжении всей истории. Если бы наши герои перешли от одной битвы с противниками в «Атлантиде» к другой битве с противниками на улице, вы бы вздохнули и сказали: «Это всё, чем они занимаются?». Точно так же, если бы Джонни провел всю первую половину эпизода, уставившись на экран, пока он исследовал Арасаку, вы бы заскучали и ушли. Хорошая диаграмма ритма сохраняет баланс между экшеном и самоанализом, что приводит к плавному течению истории.

Составляем Диаграмму Ритма

Возьмите бумагу (или цифровой аналог), и быстро набросайте примерный план Диаграммы Ритма для вашего приключения. Вы знаете, что начнёте с крючка, а закончите кульминацией и эпилогом. Но сколько развитий событий и клиффхэнгеров понадобится? Один из способов определить это-решить, как долго должно длится ваше приключение. Хорошее эмпирическое правило состоит в том, что каждая Сцена в графике должна занимать около получаса игрового процесса. ваш крючок, кульминация и эпилог автоматически составляют полтора часа, вычти это из общего количества часов игры, а затем раздели этот остаток между развитиями событий и клиффхэнгерами.

1 Сцена = 30 Мин. реального времени

BY NEIL BRANQUINHO

Например, предположим, что ваша обычная игра на один вечер длится около шести часов. Вычитание полутора часов из этого дает вам четыре с половиной оставшихся часа. Достаточно для нескольких развитий событий и/или клиффхэнгеров. Решите (в общем виде, поскольку вы еще не начали строить планы), хотите ли вы начать с развития или клиффхэнгера, и каким типом сцены вы хотите закончить. Пронумеруйте список в порядке появления, и вы получите Диаграмму Ритма.

Несколько Хороших Сцен

В этом разделе мы перечислили некоторые из лучших сцен всех времен. Сцен, найденных в сериалах, фильмах, книгах и пьесах на протяжении всей истории индустрии развлечений. Начните с выбора типа Сцены (крюк, клиффхэнгер, развитие событий, кульминация и эпилог), который вам понадобится для каждой части вашей диаграммы ритма. Затем прочтите о каждой сцене, указанной в этой области, чтобы найти идеи и возможные направления для этой сцены. Добавьте воображение, и вы будете удивлены тем, как быстро вы можете построить интересную сюжетную линию!

Крючек

Крючок — это то, как вы вовлекаете своих Эджраннеров. Он может включать в себя любую ситуацию, которая представляет непосредственную угрозу или интерес для Эджраннеров. Засада может быть Крючком. Как и найти чемодан, полный Евробаксов. Обе ситуации вовлекают Эджраннеров и заставляют их двигаться. Крючок не обязательно должен быть напрямую связан с основным сюжетом, он может быть самодостаточной сценой, пока выполняет свою работу: побуждает Эджраннеров. Например, в фильме «Индиана Джонс: В поисках утраченного ковчега» первая сцена, где герой врывается в гробницу, это Крючок. Она сообщает зрителям, что Индиана Джонс делает интересные вещи, что у него есть враги, и что действия будут развиваться в бешенном темпе. После этой сцены никто никогда не выходит в вестибюль за попкорном.

Крючок — это то, что вы будете использовать, чтобы поскорей вовлечь своих Эджраннеров в приключение. Его единственная цель заключается в том, чтобы запустить приключение и сделать всё интересным с самого начала игры. Вы же не хотите тратить время на то, чтобы все игроки топтались на месте, пытаясь решить, что делать. Вместо этого вы закидываете удочку, цепляете их и намавывате леску.

Голубая диадема

Название этого Крючка взято из старого сериала 60-х годов, в котором герой просыпается и обнаруживает, что не может вспомнить кто он, но все, кого он встречает, знают его и предполагают, что он знает их всех тоже.

В этом Крючке Эджраннеры просыпаются в какой-то опасной или сложной ситуации. Они не помнят, как попали туда и кем должны были стать. Между тем, друзья и враги одинаково относятся к ним, как будто Эджраннеры знают расклад вещей.

Кризис

Эджраннеры незамедлительно оказываются втянувыми в текущий кризис, который простирается за пределы их непосредственной сферы влияния, на весь город или, может быть, даже на весь мир. Война между Корпорациями выплеснулась на улицы, банды бустеров хлынули из боевой зоны разнося всё вокруг, землетрясение разрушает всё до основания, или инфекция убивает каждого встречного.

Кризис начинается в тот момент, когда Эджраннеры вступают в игру, и не прекращается ни на секунду, пока они убегают, либо пытаются остановить его. Еще раз, важно, чтобы Крючок Кризиса имел прямое отношение к игре. Банды бустеров подстрекаются врагами эджраннеров, или злодей, финансируемый новой Корпорацией, вызвал землетрясение с помощью буровой установки.

Пример Диаграммы Ритма

Моя Диаграмма Ритма
автор Кибер Боб

***Крючок**: Как насчет того, чтобы начать с **Находки**? Игроки находят в баре зашифрованную щепку памяти..*

***Клиффхэнгер**: О нет! Это **подстава**! Какие-то бустеры нападают!*

***Развитие Событий**: Теперь очередь **предупреждения**. В бой вступает старая, но опытная Нетраннерша. Как только все бандивы будут уничтожены, она скажет Игрокам, что на Щепке Памяти содержится информация, которая уничтожит местный филиал "Биотехники". Эту щепку надо отнести специалисту на окраине города, чтобы расшифровать ее. Нетранерша готова заплатить, чтобы они сопроводили её.*

***Клиффхэнгер**: Время для старой доброй **Погони**. Игроков преследуют бустеры, едущие на каких-то кастомных мотоциклах.*

***Развитие Событий**: Дайте Игрокам **преимущество**, чтобы помочь им. Следуя указаниями старой Нетраннерши, Игроки находят довоенный тайник, полный припасов и оружия.*

Продолжение на **СТР 398**.

Пример Диаграммы Ритма (Продолжение)

***Клиффхэнгер**: Подкинем **Конфликт**? Оперативник Биотехники связывается с Игроками и предлагает им вернуть щепку или случится что-то "ужасное".*

***Развитие Событий**: А теперь сюжетный поворот! Барабанная дробь!!! **Ложь раскрыта**! Игроки подслушали разговор старой Нетраннерши с кем-то из ее Агентов. Оказывается, щепка на самом деле является электронным ключом к погребенному хранилищу, где захоронены образцы ужасного биологического оружия времён 4-й Корпоративной войны. Нетраннерша нигилист-культист и хочет активировать биологическое оружие в городе!*

***Кульминация**: **финальная битва**! Игроки сражаются с Нетранершей и её армией дронов, прямо перед хранилищем, побеждая её и предотвращая распространение биологического оружия.*

***Эпилог**: **счастливый конец**. Оперативник Биотехники предлагает хорошо заплатить Игрокам за щепку и разрешает им посмотреть, как активируется механизм последней защиты хранилища, биологическое оружие уничтожается в мощном пламене.*

Находка

Этот Крючок стартует приключение с важной находки. Эджраннеры могут найти утерянную часть довоенной техники или файл с опасной информацией. В любом случае Крючок Находка должна быть напрямую связан с каким-нибудь важным элементом более поздней игры (файл с информацией — это ключ к открытию хранилища, которое принадлежало родителям одного из персонажей Эджраннеров или эта давно утерянная технология, которую очень хочет заполучить их противник из корпорации).

Ложное обвинение

В этом Крючке Эджраннеры ложно обвиняются в ужасном (или не очень) преступлении. Фиксер посылает за ними головорезов, потому что: «Они украли мой товар!» Перепуганный человек подбегает к одному из Эджраннеров и указывает на него сотруднику NCPD (полиция Найт-Сити), как на преступника. Человек падает замертво в руки Эджраннера, из его тела торчит нож. Все, что может доставить серьезные неприятности Эджраннерам, лежит (незаслуженно) у их порога. Главное, чтобы обвинение было необоснованным, и чтобы Эджраннерам было предоставлено только ограниченное число вариантов: либо сражаться (с превосходящим по силе противником), либо бежать (со всеми остальными).

Похищение

В этом Крючке Эджраннеры либо похищены неизвестной силой, либо похищен один из их друзей. Неизвестная сила должна быть таинственной и гораздо более могущественной, чем Эджраннеры (идея здесь заключается в том, чтобы начать игру с похищения, установив сцену для следующих действий).

Надвигающаяся угроза

Этот Крючок сразу ставит Эджраннеров в ситуацию, похожую на Крючок «Кризис». Однако в надвигающейся угрозе реальная опасность еще не пронеслась над их головами. Есть таинственные предзнаменования, и аура страха пронизывает воздух. В Крючке, «Надвигающемся угроза» банды бустеров еще не вышли на улицы, но они уже во всю подготавливаются на своих базах. Корпорации готовят армии в своих штаб-квартирах, и все понимают, что это всего лишь вопрос времени. Чума еще не началась, но десятки людей умерли от таинственной и ужасной болезни. Опять же, угроза должна быть напрямую связана с сюжетной линией игры.

Убийство

Этот Крючок начинается с убийства либо друга / родственника / союзника Эджраннеров, либо явно невинной жертвы. Убийство может произойти либо рядом с Эджраннерами, либо жертва может быть обнаружена ими. Ни в коем случае нельзя позволять Эджраннерам схватить убийцу, о котором идет речь. Цель состоит в том, чтобы связать убийство с последующей игрой.

Начать с Клиффхэнгера

Крючок также может начинаться с яростной экшен сцены (Большинство боевиков начинаются именно так). Лучшие Сцены Клиффхэнгера для игры — это «Конфликт», «Засада» или «Кулачный бой». Сцена Клиффхэнгера должна служить для того, чтобы сразу же продвинуть Эджраннеров в сюжетную линию игры, познакомив их либо с их противниками, либо с их союзниками.

Начать с Развития Событий

Вы также можете начать играть со Сцены «Развития Событий» в качестве Крючка (эта тактика является общей тактикой в мистических и криминальных сериалах). Лучший вариант для этого — «Тайная встреча», «Обознались», «Любовная история» или «Предательство». Опять же, ваш выбор должен немедленно продвинуть Эджраннеров в сюжетную линию игры и ввести основных союзников или противников. Например, Эджраннер

может влюбиться в Кочевника, с которой впоследствии вступит в Союз, быть преданным дружественной силой или по дороге на тайную встречу, столкнуться со своим противником.

Откровение

Крючок Откровения представляет собой ранее скрытый факт, который кардинально изменит жизнь Эджраннеров. Откровение может включать в себя неожиданное наследство, тайное прошлое, раскрытое таинственное происхождение или не поддающийся лечению вирус в их киберимпланах. В этом Крючке откровение так или иначе будет напрямую связано с игрой. («Вы, вероятно, задаетесь вопросом, для чего я вас всех здесь собрал...»).

Клиффхэнгер

Клиффхэнгер определяется как «состязание, исход которого находится под сомнением до самого конца». Все Клиффхэнгеры связаны с физическим конфликтом или опасностью того или иного рода. Клиффхэнгер может быть разным: «автомобильная погоня», «дуэль на мечах» или даже «кулачный бой». Клиффхэнгеры служат двум целям в вашем сценарии: они ускоряют сюжетную линию, увеличивая темп, и стимулируют аудиторию, вставляя ноту опасности. Конечно, может быть важно, чтобы герой обнаружил секретное оружие управления разумом в подвале, но монстр, охраняющий секретное оружие — гораздо более захватывающая проблема. Проблема, которую может решить только бой.

Не нужно нагромождать Клиффхэнгер на клиффхэнгер, ваши Эджраннеры довольно быстро устанут от безжалостных сражений. Кроме того, клиффхэнгер за клиффхэнгером начинает притуплять воздействие опасности и возбуждения. Лучшее всего для клиффхэнгеров — делать их короткими и опасными с риском проиграть (или умереть).

Еще одно правило клиффхэнгеров — приберечь лучшее напоследок. В начале сценария герои — это неизвестные персонажи. Несколько небольших сражений расскажут и им, и их противникам об их сильных и слабых сторонах. Например, когда вы посылаете адекватные силы плохих парней, которых герои смогут победить, если они не сделают какую-нибудь глупость. Как только они освоятся, вам захочется поднять планку выше, чтобы заставить героев и зрителей немного поволноваться; смогут ли они победить этого сильного врага? К концу сценария вам захочется поразить их самой жесткой вещью, которая у вас есть, но, надеюсь, теперь они победили приспешников злодея и имеют нужное снаряжение, чтобы победить (хоть и с трудом) реальную угрозу.

Засада

В общем, этот Клиффхэнгер очень похож на Битву: две стороны встречаются и сражаются. Но в Засаде одна сторона всегда совершает первый «бесплатный» выстрел, прежде чем противник сможет ответить. Есть два способа разыграть этот ход. Если цель состоит в том, чтобы Эджраннеры устроили Засаду, Мастер должен подготовить сцену так, чтобы было очевидно, что их противник находится поблизости и совершенно не подозревает о присутствии Эджраннеров. Что бы ни случилось после этого, будет зависеть от них. Однако, чаще всего, когда этот клиффхэнгер разыгрывается против Эджраннеров, противник нападает из ниоткуда, и Эджраннеры должны сделать успешную проверку «Внимательности» против «Скрытности» противника, чтобы понять, что где-то неподалёку засада.

Битва

Этот Клиффхэнгер разыгрывается, когда пришло время полномасштабного сражения. Битва отличается от Засады тем, что обе стороны полностью понимают, что битва неизбежна и открыто вступают в бой. В отличие от Дуэли, все участники могут присоединиться в любой момент, это свободный бой для всех. Когда разыгрываете этот Клиффхэнгер, вам захочется повысить сложность каждой следующей Битвы (у вас их может быть несколько во время игры) на более высокий уровень.

Например, если у вас будет три Битвы, то первая должна быть с обычными шестёрками, вторая с лейтенантами, и третья будет с Мини-Боссом . Чтобы упростить эту задачу, мы расположили следующие примеры сражений в порядке появления:

Битва 1: Шестёрки. Этот тип, как правило, менее опытен, чем Эджраннеры и их можно смело сталкивать равным количеством (на 4 Эджраннера, 4 шестёрки). Если в Команде есть несколько боевых персонажей, то можете добавить больше шестёрок, например 2 к 1.

Битва 2: Лейтенанты. Этот тип врагов обычно равен либо чуть сильней Эджраннеров. На каждых двух Эджраннеров выставляй одного командира. Если вам нужно сделать битву, более увлекательной, укрепи командиров шестёрками, чтобы количество врагов стало ровно Эджраннерам (помни, что каждый Командир рассчитан на 2 Эджраннеров).

Битва 3: Мини-боссы. Самое лучшее, что противник может противопоставить Эджраннерам, теперь на сцене. Они всегда намного сильней чем Эджраннеры. Каждый Главарь, рассчитан на 3 Эджраннеров, что делает Битву с ними очень сложной. Обычно главари сопровождаются несколькими Командирами и Шестёрками, чтобы уравнять силы противников с командой Эджраннеров.

ДАТА

ГМы, вы можете найти характеристики шестёрок, лейтенантов и мини боссов СТР 412

1 Шестёрка = 1 Эджраннеру
1 Лейтенант = 2 Эджраннерам
1 Главарь = 3 Эджраннерам

Обратите внимание, что иногда решение заключается не в том, чтобы выставить больше врагов против ваших Эджраннеров, а в том, чтобы дать врагам, более лучшее снаряжение. Очередная Шестёрка будет более опасна, если она поменяет свой низкокачественный Пистолет на Малориан Армс 3516. Это так же работает в обратную сторону. Когда ваши Эджраннеры завладеют мощным снаряжением, они скорее всего смогут легко побеждать более сложных врагов. Вы можете считать одного Персонажа с мощным оружием или с киберимплантами, за 2 или даже 3 Персонажей, для выстраивания Встреч.

Преследование

Команда бросается в погоню за противником. Очевидно, что вы не сможете заставить Эджраннеров гнаться за кем-либо, если у них нет для этого веской причины. Этот Клиффхэнгер лучше всего использовать сразу после Похищения или Откровения.

Конфликт

Конфликт — это нефизический бой — сцена, где Эджраннеры выясняют отношения с противником на словах. Они угрожают и запугивают друг друга. По итогу либо одна сторона отступает, либо обе. Клиффхэнгер в виде конфликта — сложно реализовать, противник должен иметь подавляющее преимущество над Эджраннерами, но все же не применять его для боя. Хорошим примером может служить сцена, где приспешники злодея приходят к Эджраннерам и говорят им: «Убирайся из города до заката, иначе пожалеешь». Если Эджраннеры не провоцируют, противник не будет атаковать в тот момент. Идея состоит в том, чтобы просто положится на Эджраннеров и дать им повод захотеть победить противника, когда они, наконец, получат шанс.

Состязание

Состязание — это своего рода ритуальное противостояние, в котором одна сторона выигрывает, а другая проигрывает. Состязание может быть для выяснения кто сильней, у кого лучше память, или кто лучше соображает, решая загадки, или любой другой тип состязаний один на один. Примечание: вы не должны пользоваться своими знаниями мастера, для победы NPC в состязании, это всегда должно сводиться к ролевой игре и броскам кубиков, у Эджраннеров всегда должен быть шанс на победу.

Догфайт

Догфайт — это любой Клиффхэнгер, который включает в себя бои на технике. Это может быть битва на воздушной технике, мотоциклах, машинах и даже на лодках. Догфайт разыгрывается, когда вы хотите, чтобы противник попытался подбить транспорт Эджраннеров.

Дуэль

Дуэль — это поединок один на один между двумя участниками. Оружие обычно имеет равную силу и смертоносность (например, меч против кинжала будет считаться битвой, а не дуэлью). Дуэли не обязательно должны быть смертельными в большинстве случаев, цель состоит в том, чтобы доказать, кто лучше сражается. Дуэль также может быть использована для ритуального решения исхода ситуации. Если «А» выигрывает, «Б» соглашается сделать то, что хочет «А». В мире Киберпанка в некоторых барах есть боевые ямы, помогающие уладить разногласия между людьми, чтобы их конфликт не перешел в бойню на улице.

КулачныйБой

В этом Клиффхэнгере Эджраннеры (или лучший из Эджраннеров) вступают с противником в рукопашный бой. Это не обязательно должен быть именно кулачный бой. Вполне может быть любое физическое, безоружное состязание. Борьба, кунг-фу, кулачные бои. Всё — это приемлемо. В правилах боя часто есть какие-нибудь условия (внутри круга, одна рука за спиной, соль, брошенная в противника).

Монстр

Монстры — это особый тип клиффхэнгера. Монстры — это неразумные угрозы для Эджраннеров. Охраняющий офисное здание беспилотник, торчащие из стены автоматические турели или куча мини-дронов в коридоре.

Препятствия

Препятствия — это ловушки, опасности или другие угрозы, которые Эджраннеры должны физически преодолеть. Самое замечательное в препятствиях то, что они довольно универсальны. Вы можете перемещать их от приключения к приключению видоизменяя их.

Препятствия могут быть смертельные и несмертельные. Несмертельные препятствия — это обычно, капканы, силки или любой другой тип ловушки, предназначенный для того, чтобы поймать Эджраннеров или поставить их в ситуацию, в которой они должны либо разобраться и уничтожить ловушку до того, как она сработает, либо выбраться из ловушки после того, как они в неё попали. Примером может быть заминированный коридор с опускающимися потолком или запертая комната, заполняющаяся усыпляющим газом. Смертельные препятствия такие же, но могут нанести урон либо убить. Смертельные препятствия включают в себя забор под напряжением, обрушивающийся пол в старом здании с бомбой на таймере, который начал тикать, как только Эджраннеры вошли в комнату.

Должна быть возможность преодолеть препятствие. В случае ловушек, расставленных врагами, подсказки к решению, должны находится в той же в сцене, где и ловушки, либо в более ранних сценах.

Преследование

За Эджраннерами гонится противник, который имеет превосходящие силы. Этот клиффхэнгер лучше всего работает, когда вы действительно делаешь очевидным тот факт, что враг намного превосходит по численности и мощи, и Эджраннерам не поздоровится, если они не сбегут.

Гонки

Эджраннеры должны мчаться наперегонки с соперником, чтобы первыми достичь цели. Целью может быть человек, место или предмет. Лучше всего играть это после развития событий «откровение» или «находка», которое даст Эджраннерам полное понимание цены вопроса и мотив для победы в гонке.

BY ADRIAN MARC

Схватка!

Группа вступает в небольшое сражение с противником. Если группа побеждает, противник сбегает с помощью хитрости (дымовые шашки, запрыгивание в кузов проезжающего грузовика и т.д.). Если группа проигрывает, противник довольствуется захватом или оставляет их ранеными, но живыми.

Развитие Событий

Развитие Событий — это сцена, где сюжет движется вперед без физического конфликта. Также известная как «пинок», это часть сценария, которая задает направление действия до следующего большого развития событий. Например, во «Властелине колец» визит Гэндальфа к Фродо, чтобы рассказать ему о кольце, является развитием событий. Направление действия задано: Фродо и его спутники должны найти способ уничтожить Кольцо или столкнуться с разрушением Средиземья.

Развитие событий также может быть использовано, чтобы дать Эджраннерам ключ к разгадке, передать информацию, предупредить об опасности или раскрыть неизвестный ранее аспект сюжета. Например, в фильме «Касабланка» возвращение Ильзы Лунд в кафе Рика — это развитие событий, которое заставляет циничного Рика помогать Сопротивлению.

Еще один способ использовать развитие событий — дать героям подсказки о том, как получить преимущество перед своим противником. В фильме «Звёздные войны: Эпизод 4 – Новая надежда» встреча с Оби-Ван Кеноби — это развитие событий, через которое должен пройти Люк Скайуокер, чтобы пробудить силы и таким образом взорвать Звезду Смерти.

Развитие событий также может привести к новым событиям. Встреча Люка с Беном для того, чтобы узнать о силе, приводит его в конце концов к путешествию на Дагобу, где он тренируется под руководством Йоды, что в свою очередь, приводит его к открытию, что Дарт Вейдер его отец.

Получить Преимущество

Эджраннеры в своих поисках обнаруживают ранее неизвестную способность, преимущество, инструмент или оружие. Примером могут служить части мусора, которые в собранном виде оказываются мощным оружием, новая специализированная часть киберимпланта или знание Техники, которые поначалу не казались такими уж важными (например, плести корзины под водой).

Союзники

Это развитие событий представляет собой привлечение помощи от сторонних источников: опытный Соло берется за твое дело, местные жители решают помочь вам и т. д.

Развитие событий «союзники» всегда будет давать Эджраннерам новые «людские ресурсы» для решения их задач. Союзники должны быть сильными, но не настолько, чтобы самостоятельно повлиять на исход битвы.

Возвращенец с того света.

Старый противник, предположительно мертвый, возвращается с того света. Как и «второй шанс» — это сложная сцена для игры: вы должны придумать разумное объяснение тому, как бывший враг избежал своей смерти (AV упал в воду, рана только выглядела смертельной и т.д.).

Используйте это только один раз, и лучше всего, когда Эджраннеры разгромили плохих парней в начале игры, и вы хочешь, чтобы финальная битва была серьезным испытанием.

Предательство

Команду предали! Предателем оказался верный союзник, возлюбленный или местный бармен. Предателем может быть любой, кто связан с командой. Каким будет предательство? Может планы команды были раскрыты противнику. Может предатель помогает противнику устроить засаду (или подсыпать наркотики Эджраннерам, чтобы их можно было схватить). Может, он похищает важного NPC и передает его антагонистам, в качестве заложника. Или даже крадет устройство крайне необходимое для победы над врагом.

Предательство всегда должно давать Эджраннерам шанс поймать предателя с поличным или найти его вскоре после этого, чтобы отомстить.

Зацепка

Неоднозначное откровение. Одна часть головоломки раскрыта, но не вся. Имея зацепку, Эджраннеры узнают только, что «кто-то скупает либо крадет все доступные радиоактивные материалы в городе», а не «инквизиторы собирают все радиоактивные материалы, которые они могут найти, потому что они решили очистить город в огне, построив и взорвав ядерное бомбу».

Предзнаменование

Как и «предупреждение», развитие событий «предзнаменование» сообщает о грядущих событиях. Однако эти сообщения всегда неоднозначны и туманны: вместо того чтобы сказать: «Берегись агентов Корпорации», Предзнаменование гласит «Остерегайтесь тех, у кого дорогая прическа.» Это развитие событий можно применять практически в любое время, главное не перед самим событием (поскольку вам потребуется какое-то время, для создания саспенса). Предзнаменование может применяться несколькими способами: антагонисты могут встретиться с Эджраннерами в безопасной ситуации, или кто-то может предупредить Эджраннеров об антагонисте. Предзнаменование уникально тем, что-то оно может содержать сообщения из СЕТи и туманные намеки. Характер угрозы не совсем явный.

Подстава!

Команду (или члена команды) обвиняют в преступлении, которого они не совершали. Подстава должна быть очевидна всем, кроме властей (у которых будут убедительные доказательства обратного).

Овладение мастерством

Это развитие событий отражает период обучения или совершенствования: длительное обучение с учителем или мастером, особенная подготовка от опытного специалиста, изучение или длительная практика. Эджраннеров неделями в спец. лагере тренирует старый сержант Милитеха, или они отправятся в кемпинг кочевников, чтобы научиться водить машину лично у известного кочевника Сантьяго. После этого периода они будут владеть навыками, необходимыми для победы в игре, если смогут применить их с умом. Лучше всего ускорить время в этом развитии событий: не описывайте каждый день, только ключевые моменты (отрывки тренировок!).

Опасное Задание

Эджраннеры вынуждены отправиться в опасное путешествие, чтобы уничтожить, найти или восстановить что-то. Путь будет долгим и трудным, с множеством препятствий. Там могут быть ужасные бури или другие смертельные природные катаклизмы. В Сцене «опасное задание» любые сражения или нападения носят второстепенный характер, не связанный с их противостоянием: дикие животные, старые дроны, случайные бандивы. Однако «опасное

BY RICHARD BAGNALL

задание» может начататься, прерываться или заканчиваться «битвой», «засадой», «ловушкой» или другой сценой, относящейся к бою.

Сомнение

Развитие событий «Сомнение» очень похоже на «Отступление». Противники без предупреждения прекращают свое нападение. Но с поля боя они не уходят. Вместо этого они могут сделать паузу, чтобы договориться о временном перемирии. Типичная версия этого события — старая фраза, «Хммммм. А вы, оказались, гораздо лучше, чем я ожидал. Я впечатлён. Возможно, вы согласитесь поработать на меня». Учтите, что в большинстве случаев, если Эджраннеры соглашаются с ними, Антагонист предаст или нанесет им удар в спину при первой же возможности.

Ложь раскрыта

То, что раньше считалось правдой, оказывается ложью! Это может быть зацепка, часть информации, личность NPC или любой другой жизненно важный факт. Раскрытие лжи не раскрывает автоматически истину, просто Эджраннерам становится ясно, что что-то, что им изначально говорили, не соответствует действительности.

Обознались

Одного (или нескольких) Эджраннеров принимают (или сам выдаёт себя) за кого-то другого. Это обязательно должна быть известная или значимая для сюжета персона. Неважно , хороший это человек или плохой. «Неужели вы не ПопМедиа/сын босса/мой бывший?». Из-за того, что вас с кем-то перепутали, могут возникнуть проблемы, выгода или информация, их можно использовать для развития событий. Например, если все думают, что Эджраннер — это давно пропавший, считающийся мертвым Рейч Бартмосс, это может спровоцировать врагов Рейча (а у него их много) сразу же напасть. Позже может появится возлюбленная Рейча с информацией для того же Эджраннера. Используйте это развитие событий аккуратно — это пороховая бочка, на которой вы присели отдохнуть, прикурив сигарету.

Монолог

Главный враг любит поболтать. Как и всем антагонистам, ему надо похвастаться своим гениальным планом, какова у него цель, как он её будет воплощать и т. д. Это развитие событий происходит только тогда, когда Эджраннеры полностью находятся под контролем антагониста, после «похищения», «ловушки» или «конфликта». Плохие парни считают, что это ничего не изменит: Эджраннеры в любом случае умрут или будут им служить, так почему бы не пощекотать им нервы?

Не то, Чем Кажется

События в предыдущей сцене не то, чем изначально казались. Друзья могут оказаться врагами, плохое на самом деле хорошо и т. д. Классический пример – союзник, который в одной из сцен переметнулся на другую сторону, а затем выясняется, что он внедрился к врагу, как двойной агент. Это развитие событий сложно применить, поскольку оно требует, чтобы Мастер знал истинный замысел первоначального действия и ясно давал понять, что это было задумано с самого начала.

Одержимость

Член группы становится объектом одержимости другого Персонажа. Одержимость может быть вызвана любовью, ненавистью или любопытством. Одержимая личность будет делать всё возможное, чтобы следовать за объектом одержимости. Такие не будут нападать на Эджраннеров, и, по возможности, будут избегать Конфликтов.

Личная Заинтересованность

Это развитие событий повышает ставки в игре, вставляя в события личную заинтересованность. Примерами могут быть: один из Эджраннеров отравлен, причем единственный флакон с противоядием находится у противника или друг или возлюбленная Эджраннера, похищены антагонистом, либо Эджраннеры узнают, что их враг каким-то образом подставил их, и единственный способ очистить их честь — это найти настоящего преступника и т. п.

Головоломка

Перед Эджраннерами появляется загадка — что-то, что должно быть решено, прежде чем они смогут продолжить путешествие по сюжету. Это может быть любая загадка или головоломка. В отличие от «состязания», «головоломка» не включает в себя две стороны, она просто ставится перед Эджраннерами, которые должны решить ее, прежде чем они смогут убежать, попасть в главный офис корпорации, узнать секрет антагониста и т. д. Подобно «ловушке», «головоломка» всегда должна иметь решение, и ответы к этому решению должны присутствовать либо в одной и той же сцене, либо в сцене, которая уже произошла.

Спасатели!

Эджраннеры должны спасти кого-то из плена, смерти или заключения. Важно предоставить убедительную причину для спасения. Например, жертва может оказаться другом или у нее есть информация необходимая Эджраннерам.

Отступление

Обычно разыгрывается после клиффхэнгера. По неизвестной причине противники внезапно вынуждены прервать атаку, засаду или другие действия и отступить в свою текущую крепость. Вам как Мастеру решать причины этого внезапного поворота. Возможно, во вражеском лагере произошел конфликт или предательство, к ним движется третья враждебно настроенная сторона или они поняли, что сражение не даст решения первоначально поставленной цели. Когда разыгрывается «отступление», противник всегда будет стараться замести следы с помощью разных тактик, которые делают невозможным для Эджраннеров немедленно следовать за ним: рушат лестницу, бросают связку гранат, или ускользают в потоке машин.

Слабое место

«Слабое место» показывает Эджраннерам некоторую ранее неизвестную слабость их противника. Слабость может быть физической, психологической (скрытые опасения или страхи), специальным оружием или инструментом, которые могут быть использованы против противника, или предателем в стане врага.

Слабое место всегда четко описывается: «Боевая машина, оборудованная комплексом защиты класса "Драгун"— это настоящий монстр, имеющий, однако, недостаток в обшивке силового ядра, которую может пробить удачный выстрел».

Откровение

«Откровение» разыгрывается, когда раскрывается ключевая информация. «Откровение» не говорит Эджраннерам то же самое, что «скрытая слабость» или «зацепка». Вместо этого в «откровении» они узнают всю историю и всё, что происходит в ней. Это не просто подсказка, как: «кто-то скупает или крадет весь радиоактивный материал в городе», а скорее: «инквизиторы собирают все радиоактивные материалы, которые они могут найти, потому что они задумали очистить город огнём, построив и взорвав ядерную бомбу». «Откровение» следует использовать только тогда, когда вы действительно хотите, чтобы Эджраннеры знали всю историю, и эти знания не повлияют на исход критическим образом.

Любовная история

Ах, любовь! (Мы не могли устоять.) В этом развитии событий любовная история происходит с одним или несколькими Эджраннерами, когда кто-то испывывает к ним сильную симпатию.

Это не обязательно должны быть только сердечки и цвевы: новый возлюбленный может прийти, находясь в тайном сговоре с врагом Эджраннера, с ревнивыми поклонниками, с разгневанными родителями, со скрытыми секретами или со смертельной и неизлечимой болезнью.

Саботаж!

Важное оружие, часть киберимпланта или транспорт Команды выведен из строя из-за саботажа. Эджраннеры должны иметь возможность обнаружить и предотвратить/исправить его.

Второй Шанс

Представляет собой еще одну попытку решить проблему. Эджраннеры каким-то образом потерпели серьезную неудачу (они были не подготовлены или просто пропустили подсказки). Это развитие событий может быть сыграно для «спасения» игры, терпящей крах. Союзники появляются с новой информацией, появляются новые зацепки, или товарищи, ранее считавшиеся мертвыми, могут быть возвращены с помощью божественного вмешательства (или написанием сценария, например: «Когда AV Гарри разбился, в последний момент он успел катапультировался, но вырубился и потерял память. Но потом пришел в себя и вновь присоединился к Команде»).

Это очень мощный инструмент для игры, и его следует использовать с особой осторожностью.

Тайная встреча

Проводится тайная встреча, на которой Эджраннеры могут получить новых союзников или информацию. «Тайные встречи» обычно разыгрываются перед развитием событий «зацепка», «открытие» или «союзники». Между этими двумя событиями может быть разыграна сцена, например, встреча прерывается засадой или чем-нибудь другим. Большая часть действий в этом развитии событий происходит за счет организации встречи, поездки к месту встречи и общению людей на встрече.

Странные Союзники

Общая угроза вынуждает группу вступить в союз с противником. Это работает лучше всего, когда враг неожиданно появляется и говорит: «У нас общая проблема, и нам лучше работать вместе». Общая угроза должна быть одновременно убедительной и обоснованной, чтобы эта сцена сработала.

Изменение взглядов!

Один из членов вражеской стороны решает (по своим соображениям) помочь Команде. Классическим примером может быть подчиненный, который придает антагониста, чтобы получить повышение или противник, который присоединяется к Эджраннерам, потому что он влюбляются в одного из них. Это хороший способ уравнять шансы, когда Команда стала слабее и нуждается в поддержке.

Месть!

Один из членов Команды становится объектом мести врага. Может быть, это вина Эджраннера, а может быть плохому парню просто не нравится его лицо. В любом случае, этот враг будет стараться атаковать или бросать вызов этому Эджраннеру, независимо от его рисков.

Предупреждение

Событие предупреждение говорит Эджраннерам о том, что что-то должно произойти, или об опасности, о которой они могут не знать. Предупреждения — это таинственные голоса в СЕТи, записки, подсунутые под двери, или союзники, приходящие к Эджраннерам, чтобы рассказать им, что должно произойти. Основное различие между «предупреждением» и «предзнаменованием» состоит в том, что «предупреждение» всегда является явным: оно говорит о природе угрозы или проблемы, в то время как «предзнаменование» дает только туманные намеки.

Кульминация

Кульминацией называют сцены, которые происходят ближе к концу (или иногда в конце) игры. Таким образом они разыгрываются последними. Единственная сцена, которая может последовать за кульминацией — это эпилог.

Финальная битва

Это большое действие, последняя схватка между Эджраннерами и их главным противником. В этом случае вы можете смело добавлять антагонисту, его приспешников, разнообразных миньонов и любых монстров или другие силы противника, которые вы сможете собрать. Финальная битва должна быть напряженной для всех, с разрушениями больших масштабов. Как и в "финальном откровении", финальная битва, по большей части, завершает игру: враги побеждены, возлюбленная спасена и замок не пал.

Финальное откровение

В финальном откровении Эджраннеры (и другие NPC) собираются в одном месте и как участники романа Агаты Кристи, должны разобраться, что же произошло, и раскрыть истинные причины. То, что произошло, должно быть полностью раскрыто: Эджраннер узнает о заговоре инквизиторов и о ядерной бомбе, разоблачен убийца, или раскрыта тайная личность врага. Исход этого откровения уже предрешен, как только убийца будет раскрыт, полиция арестует его, или, как только незаконные дела руководителя отдела корпорации будут раскрыты, он уйдет с позором. Цель финального откровения состоит в том, чтобы просто раскрыть лежащую в его основе тайну.

Заключительный акт

Не каждое задание заканчивается большим откровением или колоссальной битвой. Иногда Эджраннеры пытаются действовать скрытно и хитро, и у них это получается. Особенно это касается ограблений. В заключительном акте откровений Эджраннеры реализуют свой грандиозный план, чтобы достичь своей цели. В качестве примера, их целью может быть кража технологии или внедрение вредоносного вируса в сеть Корпорации. Или заложенная бомба, которая раз и навсегда уничтожит штаб вражеской банды. Хотя в заключительном акте могут быть сражения или препятствия, на них не делается основной акцент. Вместо этого основное внимание должно быть сосредоточено на том, как части плана складываются вместе, чтобы помочь Эджраннерам выполнить задание.

Эпилог

Эпилоги подобны «слоганам» сериалов: это небольшая развязка, в которой концы сюжета аккуратно завязываются (или раскрываются перспективы будущего сиквела). Они могут быть воспроизведены только в качестве финальной сцены вашего сценария и являются результатом всех других сцен. Но как такое возможно, спросите вы? Разве финальная Битва ничего не решила? Необязательно. Эпилог может отменить все другие результаты финальной битвы

Антагонист Сбежал

Антагонист избит, но не схвачен. У него есть секретное убежище или это действительно был не он, а его двойник. Если разыгрывается эта сцена, значит антагонисту удалось сбежать: у Эджраннеров нет никакой возможность проследить за ним и нет возможности вернуть его. Он уже где-то далеко. Отличный способ повторно использовать злодея, при условии, что вы не будете это делать постоянно.

Антагонист Убит

Получи, долбаный Корпорат! Бах! Антагонист мёртв, Мастер раздает очки опыта. Часто используемый эпилог, особенно если твои Эджраннеры безжалостны и кровожадны.

Антагонист Свержен

Ещё один распространённый эпилог. Эджраннеры побеждают, и, хотя антагонист выживает, угроза нейтрализована. Убийцу сажают в тюрьму, корпорат с позором отправляется на периферийную должность, или главарь банды теряет всех своих последователей. Этот эпилог дает возможность использовать антагониста в будущем, но либо как незначительную угрозу (возможно, работая на нового антагониста), либо как что-то новое (любой злодей будет пытаться злодействовать даже после тюрьмы).

Эджраннеры Схвачены

Эту сцену лучше всего разыгрывать, когда Эджраннеры действительно облажались, но вы не хотите убивать их сразу. Вместо этого они попадают в плен, и приключение для них плохо заканчивается, их запирают в тюрьме одной из корпораций или бросают дрейфовать в океан. Теперь у вас есть возможность начать новую игру или продолжить с того места, где закончилась старая. Важный совет мастеру: не начинайте сразу следующую игру. Пускай персонажи побудут в подвешенном состоянии, пусть Эджраннеры создадут себе новых и запусти для них совершенно новую игру. Это не только вызовет переживания у ваших Эджраннеров за судьбу их персонажей, но и даст вам время подумать, над продолжением после их предстоящего дерзкого побега!

Эджраннеры Сбежали

Эта сцена лучше всего используется, когда ваши Эджраннеры на волоске от смерти, и вам не хочется их убивать. Вместо этого вы позволяете им сбежать: землетрясение прерывает их безнадежную битву, третья сторона атакует и отвлекает противника, или AV приземляется на поле боя, и неизвестный человек предлагает им запрыгнуть внутрь. Цель в том, чтобы сохранить Эджраннеров для следующего раунда, потому что они действительно проделали хорошую работу. Также как и в эпилоге «Эджраннеры схвачены», вы должны заставить Эджраннеров переживать, сыграв другую игру. Не самый популярный вариант эпилога. Его следует применять с большой осторожностью.

Завершающий Клиффхэнгер

Значит, они победили враждебную банду и вышвырнули их со своей территории, да? В тот момент, когда Эджраннеры только заканчивают бойню и, не успев отпраздновать победу, на улицы выезжает колонна кочевников и объявляет, что захватывает весь район!

Завершающий клиффхэнгер — это еще один способ настроиться на продолжение, но сохранить напряжение. Так же, как и в эпилоге «Эджраннеры схвачены» возможно, стоит отложить продолжение на потом, проведя для них новую игру.

Угроза посерьёзней

Итак, вы думали, что, избавившись от антагониста с проблемой покончено? Нет, за ним стоит гораздо большая угроза! Конечно, вы убрали местного начальника корпорации «Жирафа», но это означает, что вы привлекли внимание их босса или главарь банды, которого вы свергли, работал на Якудзу, и теперь вам приходится иметь дело с ними.

В этой Сцене вы обнаруживаете, что это только начало, а впереди вас ждет еще одна игра.

Счастливый конец

Эджраннеры одерживают победу! В Киберпанке это означает всё что угодно, начиная от свержения крупной корпорации и заканчивая мелкой победой, например получить гроши за выполнение задания. Любое дело, которое вы довели до конца, Чумба.

Пиррова победа

Технически Эджраннеры выиграли. Они закончили свое задание и убили антагониста, но победа досталась им большой ценой. Их штаб-квартира сгорела дотла или важный NPC погиб во время финального сражения. В любом случае, хоть они и уходят победителями, Эджраннеры не должны чувствовать себя таковыми. Будьте осторожны — хотя эта победа кажется очень киберпанковской, она может стать трудным шагом.

Всё Пошло Не По Плану

В обычном фильме актеры следуют сценарию, и все знают, что будет дальше. Эджраннеры в НРИ, напротив, славятся тем, что озадачивают Мастера. Только то, что вы составили диаграмму ритма, не означает, что Эджраннеры будут следовать ей шаг за шагом. Попытки заставить Эджраннеров следовать вашему пути, обычно это называют «рельсы», это не очень весело ни для вас, ни для них. Не говоря уже о том, что такие НРИ, как ***Киберпанк***, для принятия решений, касательно действий, полагаются на определенное количество случайных, удачных бросков кубиков. Все, что требуется — это несколько неудачных бросков, и внезапно ваша тщательно спланированная диаграмма ритма может развалиться. Что же вам тогда делать?

Импровизировать.

Хорошая диаграмма ритма должна быть гибкой. Конечно, ваши Эджраннеры могли проиграть бой и не получить от врага портфель с секретами, который им очень был нужен, но это еще не конец приключения. Спросите себя, могут ли Эджраннеры найти эту информацию где-то еще? Может где, то есть Фиксер с теми же данными, которые он готов продать за определённую цену? Или какие-то бандиты устроили засаду на врага с портфелем после боя и украли его? Одним росчерком пера вы можете изменить свое развитие событий «улики» с «Эджраннеры находят важные документы в портфеле, который они получили от злодеев» на «Эджраннеры должны выследить бандита, который украл портфель, и договориться (или сразится) за него».

Просто сохраняйте спокойствие, будьте готовы изменить ситуацию и, если вам это нужно, сделайте небольшой перерыв, чтобы выиграть для себя время и пересмотреть свою диаграмму ритма. Кто знает. Может быть, новый вектор откроет и новые возможности! Помните, что приключение в ***Киберпанке*** — это не «Время охренительных историй Мастера», а совместные усилия, в которые каждый вносит свой вклад.

Становимся Лучше

Изучение Новых и Улучшение Старых Навыков

Если вы переживете все, что подкинет вам Сити, то вам нужно будет становиться лучше в том, что вы делаете. Игроки могут улучшать свои навыки (или открывать новые) и ролевые способности, накапливая то, что мы называем очками улучшений (О.У.). По мере накопления ОУ вы будете записывать эти очки в область Очков улучшения на листе персонажа. Когда вы наберете достаточно очков улучшений, вы сможете повысить уровень навыка или ранг ролевой способности.

Улучшение На Основе Стиля Игры

В отличие от других настольных игр, в ***Cyberpunk RED*** используется система под названием "Улучшения стиля игры". Этот тип улучшения позволяет ГМу вознаграждать каждого игрока в зависимости от предпочитаемого им стиля игры и уровня участия в этом стиле игры. В классической таксономии Бартла эти типы — Социалы, Исследователи, Ачивочники и Убийцы. Но в ***Cyberpunk RED*** мы описываем эти типы как:

- **Войны**: игроки, ориентированные на бои. Они хотят сделать сильнейшего бойца в группе, иметь лучшее снаряжение и оружие.
- **Социалы**: социально-ориентированные игроки, сосредоточенные на игровом процессе. Им нравится рассказывать анекдоты, записывать истории, вносить свой вклад, несвязанный непосредственно с игрой. Они как правило играют вспомогательную роль.
- **Исследователи**: они любят находить в мире новые вещи. Шарить по полочкам, заводить новые союзы и друзей, искать интересные места и новые впечатления. Они любят разгадывать головоломки и загадки, не связанные с боевыми действиями.
- **Ролевики**: игроки концентрируются на роль своего персонажа. Им нравится выстраивать сложный фон персонажа, отыгрывать текст и использовать личный реквизит. Им нравится "разыгрывать" важные сцены с речами или подобными описаниями.

▶ Какой я игрок? ◀

Но какой у вас стиль игры? Мы выясняем это, заставляя каждого игрока пройти небольшой тест после создания персонажа. Это помогает и ГМу, и Игроку определить, какой стиль игры лучше всего соответствует их типу.

В квадратиках ниже Игрок должен выбрать 5 вещей, которые он считает наиболее важными во время игры. Поле с наибольшим количеством кружков - это их основной стиль игры. Поле со вторым по количеству кружков - это их вторичный стиль игры.

	ИССЛЕДОВАТЕЛИ	РОЛЕВИКИ
ВОЙНЫ	Победить врага в бою. Получить ультра дубину или самое мощное оружие. Доказать своё мастерство в бою. Создать самого мощного персонажа. Построить крепость. Победить заклятого врага.	Найти неизвестное место на карте. Познакомиться с кем-то новым. Решить сложную головоломку. Узнать и мире и его знаниях. Создать новое место или установить союз. Внести вклад в мировую историю.
СОЦИАЛЫ	Запомнить игровой момент. Рассказать другим людям об играх, в которые вы играете. Помогать группе достичь успеха. Объединяться, чтобы проходить испытания. Заводить друзей вне игры. Быть частью группы.	Сделать фотографию персонажа. Написать красивую историю персонажа. Создать семью вокруг персонажа. Знать о домашних животных, любимых вещах, друзьях и врагах. Отыгрывать акцент и манеры своего персонажа.

Получение Очков Улучшений

После каждой игровой сессии ГМ начисляет всем игрокам очки улучшения в зависимости от того, насколько успешно они выполнили свои миссии. Если миссия была завершена (успешно или не успешно), игроки получают очки улучшения на основе успеха их группы (беря значение из колонки "Группа"), если только они не сделали что-то, что, по мнению ГМ, выделяет их среди других игровых стилей, что дало бы им больше очков.

Если игроки не завершили миссию, они получают О.У. на основе их Основного или Второстепенного стиля игры, если только они не сделали что-то, что, по мнению ГМ, выделяет их среди других стилей игры, что дало бы им больше очков.

Например, если Боб Джонс относится к типу Войны и ему удается победить всю страшную Команду X, заманив их в перекрестную ловушку, это подпадает под категорию "очень эффективное или умное использование боевых навыков, победа над несколькими противниками неожиданным или необычным способом". Таким образом, за этот подвиг Боб получит 50 О.У. Игрового Стиля.

▶ Таблица Очков Улучшения Стиля Игры

Заработано О.У.	Группа	Войны	Социалы	Исследователи	Ролевики
10	Группа не справилась с миссией, но пыталась	Использованные навыки почти всегда не очень эффективны	Ну он вас поддерживал, был частью вечеринки	Часто пытается исследовать или изучать мир/ситуацию, даже если это не приносит результатов	Пытался часто играть роль персонажа
20	Группа едва достигла целей миссии	Использовать свои навыки эффективно, часто уничтожая противников	поддержка была полезны для единства и сплоченности игроков/партии (списки цитат, игровые блокноты и т.д.)	Эффективно использовал исследование для изучения мира/ ситуации	Играл, не выходя из образа, часто эффективно
30	Группа хорошо работала вместе, выполнив большинство целей миссии, при этом каждый принимал участие в приключении.	Частое и эффективное применение навыков. Победа над наиболее опасными противниками в заданной боевой задаче	Частое и действительно эффективное использование поддерживающий речей и действий для пользы игрока/ команды	Частое и эффективное использование поиска и исследования для достижения личных целей и целей команды	Эффективное использование отыгрыша, приведшее к достижению цели миссии (это реально подействовало)
40	Группа успешно справилась с большинством задач, демонстрируя навыки сотрудничества	Сделал что-то из ряда вон выходящее, победил противника необычным способом	Сделал что-то необычное, что воодушевило или помогло группе (дневники, специальные мероприятия)	Обнаружил что-то необычное или исключительное в процессе изучения и исследования	Сделал что-то необычное для ролевой игры (умная речь или взаимодействие в игре)
50	Группа достигла всех целей миссии, совершив несколько “звездных” моментов	Сделал что-то из ряда вон выходящее, победил группу противников необычным способом	Сделал что-то очень эффективное или умное, что воодушевило или помогло группе в целом.	Очень эффективное использование расследования или исследования для обнаружения важного человека, места, улики или предмета	Очень эффективная и умная ролевая игра (умное взаимодействие или важный ролевой момент)

Заработано О.У.	Группа	Войны	Социалы	Исследователи	Ролевики
60	Миссия группы увенчалась большим успехом, были достигнуты все поставленные цели миссии и несколько звездных моментов в приключении	Боевые навыки были абсолютно важны для персонажа в этой сессии, позволяя победить главного противника или заклятого врага в одиночку	Участие игрока в поддержке группы было очень важной частью, помогающей группе сработаться для достижения своих целей	Использование игроком расследования или разведки для обнаружения важного человека, места, подсказки или вещи стало критическим в этой игровой сессии.	Ролевые действия сыграли решающую роль для Игрока в этой игровой сессии (изменил личный исход игры благодаря убедительной ролевой игре)
70	Миссия прошла с большим успехом, были достигнуты все цели, а также несколько побочных целей. Группа продемонстрировала большое сотрудничество и командную работу	Боевые навыки были абсолютно важны для всей партии в этой игровой сессии (без помощи Персонажа партия потерпела бы полное поражение)	Участие игрока в поддержке группы стало важной частью помощи в совместной работе по достижению целей миссии	Использование игроком расследования или разведки для обнаружения важного человека, места, подсказки или вещи стало критическим для всей группы в этой игровой сессии.	Ролевые действия были критическими для всей партии в этой игровой сессии (изменил исход игры благодаря убедительной ролевой игре)
80	Миссия была легендарной, группа выполнила все цели миссии, а также все побочные цели. Группа продемонстрировала исключительное сотрудничество и командную работу	Сделал что-то очень невероятное в бою (пробил с одного выстрела, уничтожил невозможного или заклятого врага, спас всю партию)	Сделал что-то действительно невероятное, чтобы поддержать группу и помочь ей работать вместе для достижения своих целей	Использование игроком расследования или разведки позволило обнаружить нечто действительно невероятное в этой игровой сессии	Сделал что-то невероятное в ролевой игре, например, героическую речь, звездный момент или удивительно повлиял на результаты игры через отыгрышь

Расходование Очков Улучшений

Игроки могут тратить заработанные очки улучшений на прокачку своего персонажа. Чтобы повысить навык или ролевую способность, игрок должен потратить количество Очков Улучшения, соответствующее **следующему** уровню/рангу навыка или способности.

Улучшение Обычных Навыков

Уровень	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Цена О.У.	20	40	60	80	100	120	140	160	180	200

Улучшение Сложных(x2) Навыков

Уровень	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Цена О.У.	40	80	120	160	200	240	280	320	360	400

Улучшение Ранга Ролевой Способности

Ранг	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Цена О.У	60	120	180	240	300	360	420	480	540	600

ДАТА

Даже если у вас много Очков улучшений, вы не можете пропускать уровни/ранги. Вы должны провести некоторое время на новом уровне/ранге, прежде чем переходить на следующий.

ШЕСТЁРКИ И ЗАСРАНЦЫ

Одноразовые Злодеи на Все Случаи Жизни

Геймmастера, вы можете использовать следующих NPC, чтобы дополнить ими события. Не стесняйтесь изменять их в соответствии с вашими потребностями. Суммы Навыков, представленные здесь, объединяют СТАТ + Навык + Любые модификаторы от Киберимплантов, ролевых способностей и снаряжения. У этих NPC нет ни ролей, ни ролевых способностей, ни удачи, если не указано иное.

ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
3	6	5	2	4
ВОЛЯ	**УДЧ**	**СКО**	**ТЕЛ**	**ЭМП**
4	—	4	6	3

Пункты Здоровья	Тяжелое Ранение	Спасбросок
35	18	6

Оружие	
Дробовик пл. качества	5d6
Оч. Тяж. Пистолет	4d6

Броня: Кевлар®	
Голова	7 ПЗ
Тело	7 ПЗ

Сум. Навыка Атлетика 9, Рукопашный бой 11, Концентрация 6, Общение 5, Вождение 10, Образование 5, Выносливость 9, Уклонение 7, Первая помощь 4, Пистолеты 10, Проницательность 5, Допрос 6, Язык (Родной) 5, Язык (Уличный сленг) 5, Знание местности (Твой дом) 5, Внимательность 9, Убеждение 6, Сопротивление пыткам/наркотикам 8, Тактическое оружие 10, Скрытность 7

Киберимпланты и СпецСнаряжение Боеприпас для дробовика x25, Боеприпасы для Оч. Тяж. пистолета x25, Рация

БУСТЕР

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
2	6	5	2	4
ВОЛЯ	**УДЧ**	**СКО**	**ТЕЛ**	**ЭМП**
2	—	4	2	3

Пункты Здоровья	Тяжелое Ранение	Спасбросок
20	10	2

Оружие	
Оч.Тяж. Пистолет пл. кач.	4d6
Потрошители	2d6

Броня: Кожа	
Голова	4 ПЗ
Тело	4 ПЗ

Сум. Навыка Атлетика 9, Рукопашный бой 9, Скрытие/раскрытие объекта 4, Концентрация 4, Общение 5, Вождение 10, Образование 4, Выносливость 6, Уклонение 7, Первая помощь 4, Пистолеты 12, Порницательность 5, Допрос 6, Язык (Родной) 4, Язык (Уличный сленг) 4, Знание местности (Твой дом) 4, Оружие ближнего боя 11, Внимательность 6, Убеждение 6, Сопротивление пыткам/наркотикам 4, Скрытность 7

Киберимпланты и СпецСнаряжение Боеприпасы для Оч. тяж. пистолета x30, Одноразовый телефон, Потрошители, Техноволосы

ДАТА
Информация о качестве оружия на СТР 342

ДОРОЖНЫЙ БАНДИТ

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
4	6	4	4	3

ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
3	—	3	3	3

Пункты Здоровья	Тяжелое Ранение	Спасбросок
25	13	3

Оружие				Броня: Кожа	
Оч. Тяж. Пистолет	4d6	Лёг. ор. бл. боя	1d6	**Голова**	4 ПЗ
Лук	4d6			**Тело**	4 ПЗ

Сум. Навыка Атлетика 9, Рукопашный бой 9, Скрытие/раскрытие объекта 4, Концентрация 4, Общение 5, Вождение 10, Образование 4, Выносливость 6, Уклонение 7, Первая помощь 4, Пистолеты 12, Проницательность 5, Допрос 6, Язык (Родной) 4, Язык (Уличный сленг) 4, Знание местности (Твой дом) 4, Оружие ближнего боя 11, Внимательность 6, Убеждение 6, Сопротивление пыткам/наркотикам 4, Скрытность 7

Киберимпланты и СпецСнаряжение Боеприпасы для Оч. тяж. пистолета x20, Стрелы x20, Веревка, Фонарик, Нейролинк (Личный порт)

Телохранители, бустер, дорожные бандиты и оперативники службы безопасности считаются Шестёрками (противники низкого уровня). В целом, группа эджраннеров вполне может сразиться с равным количеством Шестёрок, имея при этом хорошие шансы победить.

ОПЕРАТИВНИК СЛУЖБЫ БЕЗОПАНОСТИ

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
3	7	4	2	2

ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
3	—	3	5	3

Пункты Здоровья	Тяжелое Ранение	Спасбросок
30	15	5

Оружие				Броня: Кевлар®	
Ш. винтовка плох. кач.	5d6	Сред. оружие ближнего боя	2d6	**Голова**	7 ПЗ
Очень тяжелый пистолет	4d6			**Тело**	7 ПЗ

Сум. Навыка Атлетика 8, Автоматический огонь 10, Рукопашный бой 6, Концентрация 7, Общение 5, Образование 5, Уклонение 6, Первая помощь 4, Пистолеты 10, Проницательность 5, Допрос 6, Язык (Родной) 5, Язык (Уличный сленг) 5, Знание местности (Твой дом) 5, Оружие ближнего боя 6, Внимательность 5, Убеждение 4, Сопротивление пыткам/наркотикам 5, Тактическое оружие 10, Скрытность 6

Киберимпланты и СпецСнаряжение Винтовочные патроны x40, Боеприпасы для Оч. тяж. пистолета x20, Рация

НЕТРАННЕР

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
7	5	4	7	4

ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
5	—	5	3	4

Пунткты Здоровья	Тяжелое Ранение	Спасбросок
30	15	3

Оружие	
Очень Тяжелый Пистолет	4d6

Броня: Комбинезон Бодивейт

Голова	11 ПЗ
Тело	11 ПЗ

Сум. Навыка **Интерфейс 4,** Атлетика 9, Знание техники 13, Рукопашный бой 6, Скрытие/раскрытие объекта 11, Концентрация 9, Общение 6, Криптография 11, Дедукция 11, Образование 11, Электроника/Безопасность 11, Уклонение 6, Первая помощь 9, Фальсификация 13, Пистолеты 10, Проницательность 6, Язык (Родной) 9, Язык (Уличный сленг) 9, Знание местности (Твой дом) 13, Поиск информации 9, Внимательность 11, Убеждение 6, Взлом замков 11, Сопротивление пыткам/наркотикам 7, Скрытность 8

Киберимпланты и СпецСнаряжение Боеприпасы для Оч. тяж. пистолета x50, Фонарик, AR-очки, Нейролинк (Личный порт)

Программы На Кибердеке Банхаммер, Декалом, Стиратель, Адская стрела, Щит, Меч, Червь

Нетраннер, Шеф Рестораторов и Офицер Службы Безопасности, представленные здесь, считаются лейтенантами (противники среднего уровня). Хорошее правило — выставлять 1 лейтенанта на каждых 2 эджраннеров.

ШЕФ РЕСТАВРАТОРОВ

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
3	6	6	5	4

ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
5	—	4	6	4

Пунткты Здоровья	Тяжелое Ранение	Спасбросок
40	20	6

Оружие			
Дробовик	5d6	Лёг. оружие ближнего боя	1d6
Т. пистолет	3d6	Тяж. оружие ближнего боя	3d6

Броня: Л Бронекостюм

Голова	11 ПЗ
Тело	11 ПЗ

Сум. Навыка Атлетика 12,Знание техники 9, Рукопашный бой 8, Концентрация 7, Общение 6, Дедукция 7, Вождение 10, Образование 5, Электроника/Безопасность 9, Выносливость 11, Уклонение 8, Первая помощь 7, Пистолеты 10, Проницательность 6, Автомобильные технологии 7, Язык (Родной) 5, Язык (Уличный сленг) 5, Знание местности (Твой дом) 5, Оружие ближнего боя 10, Фельдшер 7, Внимательность 8, Убеждение 6, Взлом замков 7, Сопротивление пыткам/наркотикам 10, Тактическое оружие 10, Скрытность 10, Оружейник 9, Выживание в пустыне 7

Киберимпланты и СпецСнаряжение Боеприпас для дробовика x25,Боеприпас для Тяж. пистолета x25, Агент, Пистолет-крюк, Рация, Палатка и оборудование для кемпинга, Назальные фильтры, Нейролинк (Разъем для щепок, Щепка тактильного усиления)

ОФИЦЕР СЛУЖБЫ БЕЗОПАНОСТИ

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
4	8 (6)	6 (4)	4	6
ВОЛЯ	**УДЧ**	**СКО**	**ТЕЛ**	**ЭМП**
5	—	6 (4)	7	4

Пунктты Здоровья	Тяжелое Ранение	Спасбросок
40	20	7

Оружие				Броня: С Бронекостюм	
Штурм. винтовка	5d6	Среднее оружие ближнего боя	2d6	**Голова**	12 ПЗ
Оч. тяж. пистолет	4d6			**Тело**	12 ПЗ

Сум. Навыка Атлетика 10 (8), Автоматический огонь 12 (10), Рукопашный бой 10 (8), Концентрация 7, Общение 6, Дедукция 6, Вождение 12 (10), Образование 6, Уклонение 10 (8), Первая помощь 6, Пистолеты 10 (8), Проницательность 6, Допрос 8, Язык (Родной) 6, Язык (Уличный сленг) 6, Знание местности (Твой дом) 6, Оружие ближнего боя 10 (8), Внимательность 6, Убеждение 8, Сопротивление пыткам/наркотикам 10, Тактическое оружие 10 (8), Скрытность 8 (6), Тактика 6

Киберимпланты и СпецСнаряжение Боеприпасы для штурм. винтовки x50, Боеприпасы для Оч. тяж. пистолета x30, пуленепробиваемый щит (10 ПЗ) Бинокль, Одноразовый телефон, Фонарик, Наручники X2, Рация, Радио сканер/Музыкальный проигрыватель, Нейролинк (Керезников)

Патрульный и Пиротехник, представленные ниже, считаются мини-боссами (противниками высокого уровня). Хорошее правило — выбрасывать 1 мини-босса на каждых 3 эджраннеров в команде.

ПАТРУЛЬНЫЙ

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
6	8	8	3	5
ВОЛЯ	**УДЧ**	**СКО**	**ТЕЛ**	**ЭМП**
6	—	6	6	6

Пунктты Здоровья	Тяжелое Ранение	Спасбросок
40	20	6

Оружие				Броня: Л Бронекостюм	
Штурмовая винтовка	5d6	Лёг. оружие ближнего боя	1d6	**Голова**	11 ПЗ
Оч. тяжелый пистолет	4d6			**Тело**	11 ПЗ

Сум. Навыка **Автопарк семьи 4**, Обращение с животными 8, Атлетика 14, Автоматический огонь 12,Знание техники 5, Рукопашный бой 14, Концентрация 10, Общение 6, Криминология 10, Вождение 14, Образование 8, Выносливость 10, Уклонение 14, Первая помощь 5, Пистолеты 14, Проницательность 8, Автомобильные технологии 7, Язык (Родной) 8, Язык (Уличный сленг) 8, Знание местности (Бесплодные земли) 10, Знание местности (Твой дом) 8, Оружие ближнего боя 12, Внимательность 14, Убеждение 7, Сопротивление пыткам/наркотикам 12, Тактическое оружие 14, Скрытность 12, Знание улиц 9, Выслеживание 10

Киберимпланты и СпецСнаряжение Боеприпасы для штурм. винтовки x60, Боеприпасы для Оч. тяж. пистолета x40, Наручники X2, Трекер маячка, Комплект Кибераудио (Усиленный слух), Киберглаз (Тактический прицел, Телеоптика), Нейролинк (Личный порт)

ПИРОТЕХНИК

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
5	8	6	7	4

ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
4	—	6	5	3

Пунктты Здоровья	Тяжелое Ранение	Спасбросок
35	18	5

Оружие				Броня: Л Бронекостюм	
Огнемёт	3d6	Тяжелое Оружие Ближнего Боя	3d6	**Голова**	11 ПЗ
Тяжелый Пистолет	3d6			**Тело**	11 ПЗ

Сум. Навыка **Боевое чутьё 4**, Атлетика 11,Знание техники 12, Рукопашный бой 10, Концентрация 8, Общение 5, Снос/Демонтаж 13, Вождение 10, Образование 7, Уклонение 13, Первая помощь 9, Пистолеты 14, Оружие кр. калибра 14, Проницательность 5, Допрос 10, Язык (Родной) 7, Язык (Уличный сленг) 7, Знание местности (Твой дом) 7, Оружие ближнего боя 13, Внимательность 12, Убеждение 6, Сопротивление пыткам/наркотикам 14, Наука (Химия) 10, Скрытность 10, Знаток Улиц 8, Тактика 8

Киберимпланты и СпецСнаряжение Боеприпасы для огнемёта (Зажигательные Боеприпасы для дробовика) x8, Боеприпасы для Оч. тяж. пистолета x50, Зажигательная граната x1, Светошумовая граната x1, Комплект Кибераудио (Демпфер), Киберглаз x2 (Анти-ослепление x2), Назальные фильтры

Киберпсихопат создан для битв с боссом. Не выставляйте их на доску, если не уверены, что ваши Эджраннеры выдержат испытание!

КИБЕРПСИХОПАТ

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
5	8	8	5	4

ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
7	—	8	10	0

Пунктты Здоровья	Тяжелое Ранение	Спасбросок
55	28	10

Оружие				Броня: Подкожная	
Выкидной гранатомет	6d6	Киберзмея	4d6	**Голова**	11 ПЗ
Выкидной тяжелый ПП	3d6	Когти росомахи	3d6	**Тело**	11 ПЗ

Сум. Навыка Атлетика 16, Автоматический огонь 14,Знание техники 11, Рукопашный бой 15, Концентрация 6, Общение 2, Вождение 10, Образование 7, Выносливость 10, Уклонение 13, Первая помощь 6, Пистолеты 12, Оружие кр. калибра 14, Проницательность 2, Допрос 13, Язык (Родной) 7, Язык (Уличный сленг) 7, Знание местности (Твой дом) 7, Оружие ближнего боя 17, Внимательность 9, Убеждение 6, Сопротивление пыткам/наркотикам 15, Скрытность 10, Выслеживание 10

Киберимпланты и СпецСнаряжение Бронебойная граната x2, Боеприпасы в тяж. пистолету x100, Киберрука x2 (Выкидной гранатомёт x2, Выкидной тяжелый ПП, Когти росомахи), Кибернога x2 (Прыжковый ускоритель x2), Киберзмея, Искусственные мышцы и усиленные кости, Нейролинк (Разъём для щепок, Редактор боли), Подкожная броня

Встречи в красное время

Добро пожаловать на жестокие улицы города. Этот список случайных встреч — быстрый и неприятный способ заставить ваших игроков двигаться, думать и жить в **Cyberpunk RED**. Просто бросьте 2d10, (причем 1 из них означает десятки), чтобы определить результат. Каждый список относится к одному из десяти NPC в предыдущем разделе, иногда с изменениями. Помните, то, что мы даем вам СТАТы, не означает, что каждая встреча должна привести к бою. Используйте их как возможность для ролевой игры, когда это возможно. Не стесняйтесь изменять участников или местность для большего разнообразия.

Региональная Вариативность

При использовании этого списка случайных встреч важно помнить о том, в какой части города вы находитесь. Если вы находитесь в зоне с умеренным рейтингом угрозы, то это свободная игра, и любая из этих встреч может произойти. Но в более безопасной зоне с корпоративным рейтингом вы не столкнетесь с войнами банд и киберпсихопатами. А если вы забредете в боевую зону или зону поражения, то вероятность столкнуться с неприятностями намного выше.

При броске на встречу в зоне с корпоративным рейтингом вам лучше избегать встреч в верхней части шкалы (выше 50), если только вы действительно не хотите потрясений. Также имейте в виду, что в большинстве случаев, если в этих зонах начнется бой, то вскоре прибудет корпоративная полиция. Когда в одной из этих зон начинается бой, бросьте 1d10. Через столько раундов прибудет группа корпоративных полицейских, которые убьют или задержат всех, кто находится на месте происшествия с оружием (см. соответствующее столкновение с корпоративной охраной).

Аналогично, при броске на встречу в более опасных зонах (Боевой рейтинг и Зона Поражения) вы, возможно, захотите избежать использования встреч с нижнего конца шкалы (ниже 50), если только в зоне не тихий беззаботный день. Бой более вероятен, а мирное урегулирование затруднено.

Исключением из этих списков является Административная зона, которая служит убежищем для высокопоставленных корпоратов и их семей. Административная зона находится за пределами Сити и защищается самой сильной охраной, которую только можно купить за деньги. Если ваши игроки когда-нибудь доберутся до Административной зоны, они не будут сталкиваться с угрозами из списка, а будут иметь дело с постоянным параноидальным наблюдением службы безопасности. Если вы просто достанете оружие в Административной зоне, полицейские настигнут вас в считанные секунды, и они прибудут в большом количестве и с лучшим оружием.

Дневные Встречи в Найт-Сити

(1-5) Местные законники: количество патрульных офицеров, равное половине игроков, вооруженных штурмовыми винтовками, очень тяжелыми пистолетами и тяжелыми дубинками и в броне из кевлара®. Если вы носите видимое оружие или доспехи, вас останавливают и требуют опознания. Если вы спорите, они вызывают подкрепление (3 офицера), чтобы вас забрали. Если вы тянетесь за оружием, они сначала выстрелят, а потом заполнят документы. (Используйте оперативников службы безопасности.)

(6-11) Корпоративная охрана: несколько низкоуровневых корпоративных охранников, в количестве, равном количеству игроков, патрулирующих территорию. Одеты в легкий бронежилет и вооружены пистолетами-пулеметами. Если вы не работаете в их корпорации, они считаю, что вас не должно быть там, где они работают. Двигай, панк. (Используйте **оперативников службы безопасности**; замените кевлар® легким бронежилетом, а штурмовые винтовки низкого качества — низкокачественными пистолетами-пулеметами.)

(12-13) Техники: Количество Техников, равное половине Игроков, с дробовиками, в бронежилетах из Кевлара®. Бросьте 1d10. 1-2, они тащат ящик с инструментами в AV-4. 3-5, они работают над городской системой на вашем пути. 6-10, они идут на работу. (Используйте **телохранителей**; добавьте руку-мультитуо и киберглаз с МикроОптикой.)

(14-17) Частный детектив: Частный детектив, вооружён Очень Тяжелым Пистолетом и Мачете, одет в Лёгкую Бронезащиту. Брось 1d10. 1-3, он идёт впереди тебя, на углу улицы он выясняет у своего информатора местонахождение подозреваемого. 4-7, он следит за кем-то впереди вас. 8-10, он останавливает тебя и спрашивает, не видел ли ты человека, которого он ищет. (Используйте **офицеров службы безопасности**; снимите штурмовую винтовку и пуленепробиваемый щит.)

(18-20) Корпораты: Количество корпоратов, равное игрокам из местной фирмы занимающейся поиском такси. Они одеты в костюмы, сотканные из кевлара®, и вооружены средними пистолетами.

Бросьте 1d10. 1-4, за ними следует такое же количество бандосов, что и игроков, намеревающиеся совершить грабеж. 5-8, они считают вас бустерами и открывают огонь по любой провокации. 9-10, они думают, что вы создаете проблемы, и вызывают корпоративную поддержку (см. «Корпоративная охрана»). (**Корпораты**; используйте **бустеров**; удалите потрошители; замените кожу на Кевлар® и очень тяжелые пистолеты плохого качества на средние пистолеты; добавьте Набор КиберАудио и Радио Сканер/Музыкальный проигрыватель. Бандиты — используйте **бустеров**.)

(21-27) Местные жители: Двое молодых людей из местного района. (Используйте **бустеров**; уберите потрошители и очень тяжелые пистолеты низкого качества.) Бросьте 1d10. 1-5, их задерживают бандиты, количество которых равно числу игроков, из банды Красного Хромового Легиона. 6-10, они жестоко избиты несколькими культистами-инквизиторами, равными игрокам, за грех наличия дизайнерских глаз. (**Легион Красного Хрома**; используйте **бустеров**; замените кожу тяжелым бронежилетом. **Инквизиторы**; используйте **бустеров**; замените потрошителей средним оружием ближнего боя; удалите Техноволосы.)

(28-32) Шеф Реставраторов: Вы встретили группу хорошо подготовленных реставраторов (количество Игроков минус 2 с одним Вождём), пытающихся подключить заброшенное здание к местной электросети. Бросьте 1d10. 1-5, они игнорируют вас. 6-8, Вождь и один из реставраторов идут к вам, чтобы "Проверить тех парней, которые следят за нами." 9-10, они взрывают местный трансформатор, и весь квартал погружается в темноту. Начинается всеобщая паника. (Для **реставраторов**, используйте **Дорожных Бандитов**, для **Шефа Реставраторов**, используйте "**Шеф реставраторов**").

(33-37) Журналисты: Команда из оператора и интервьюера делает срочный репортаж. Бросьте 1d10. 1-5 — предмет их репортажа замечает их и начинается конфликт. Вы находитесь в эпицентре. (**Журналисты** — используйте **Бустеров**, замените кожу на Кевлар, оч. тяж. пистолеты плохого качества замените на тяжелые пистолеты, удалите Потрошители и добавьте Комплект Кибераудио и усиленный слух, киберглаз с микровидео. Чтобы узнать, кто их враги, снова сделайте бросок по списку случайных встреч)

(38–41) Частный детектив: Частный детектив, вооружён Очень Тяжелым Пистолетом и Мачете, одет в Лёгкий Бронекостюм. Бросьте 1d10. 1-3, он идёт впереди вас, на углу улицы он выясняет у своего информатора местонахождение подозреваемого. 4-7, он следит за кем-то впереди вас. 8-10, он останавливает вас и спрашивает, не видели ли вы человека, которого он ищет. (Используйте о**фицеров службы безопасности**; снимите штурмовую винтовку и пуленепробиваемый щит.)

(42-46) Trauma Team: AV-4 приземляется посреди недавней перестрелки, и медики начинают оказывать помощь полудюжине (6 штук) раненых бандитов. Бросьте 1d10. При 1-5 Trauma Team решает, что вы

BY DARIUSK

сторонний наблюдатель, и игнорирует вас. На 6-10 они считают, что вы являетесь частью перестрелки, 2 офицера службы безопасности начинают стрелять из штурмовых винтовок. (СТАТы **Trauma Team** приведены на **СТР. 224**.)

(47-57) Мусорщики: количество грязных мусорщиков, равное количеству игроков, копающихся в руинах или мусоре возле одного из сгоревших городских кварталов. Все они одеты в грязную кожу и вооружены различными самодельными ножами и очень тяжелыми пистолетами низкого качества. Бросьте 1d10. При выпадении от 1 до 6 они просят у вас наличные деньги или что-то еще, что вы можете сэкономить. На 7-8 вас игнорируют. С 9 до 10 вас пытаются ограбить. На усмотрение Мастера, у мусорщиков поблизости может быть до 6 товарищей, которые придут на помощь, если начнется бой. (Используйте **бустеров**; замените потрошители легким оружием ближнего боя.)

(58-63) Кочевники: Группа Кочевников, равная Игрокам. В коже, с арбалетами, ножами и очень тяжелыми пистолетами. Умеренно пьяны и ищут драки. Они досаждают любому, кого считают привлекательным в вашей группе. Вы понимаете: они хотят драки. Дайте им её. (Используйте **дорожных бандитов.**)

(64-70)Банда бустеров: Количество уличных панков низкого уровня из банды бустеров "Пираньи", равное количеству игроков. Если ты выглядишь легкой добычей и у тебя есть деньги, они попробую вас завалить. Они вооружены очень тяжелыми пистолетами и потрошителями. (Используйте **бустеров**.)

(71-76) Уличные панки: количество головорезов, равное количеству игроков, ищут деньги, чтобы удовлетворить свою зависимость (алкоголизм, наркотики и т.д.). Если вы не одеты в корпоративные или бандитские цвета, они попытаются напасть на вас прямо на улице. Вооружены ножами и дубинками; нет брони. (Используйте **бустеров**; замените потрошителей легким оружием ближнего боя и уберите очень тяжелый пистолет и кожаную броню.)

(77-82) Сектанты: Реконеры устраивают уличные проповеди. Некоторые из них, в количестве равном Игрокам, открыто вооруженные ножами, дубинками и тяжелыми пистолетами, загоняют вас в угол, чтобы проповедовать о красном небе — знаке Конца Времен. Если вы просто отмахнетесь от них, они попытаются вбить в вас свою правду. (Используйте **бустеров**; замените потрошители на Большие Костяшки, очень тяжелые пистолеты низкого качества на тяжелые пистолеты низкого качества; добавьте легкое оружие ближнего боя.)

(83-88) Грузовик кочевников: кочевники из Стальных Vaqueros (ковбои), равные половине игроков (минимум 2),чинят сломанный грузовик. Большинство из них противостоит группе местных бандитов, равных количеству Игроков, пока оставшаяся часть пытается починить мотор. Если вы игнорируете их, они игнорируют вас, но Кочевники могут принять предложение о помощи (бросок 1d10: 1-6, Да; 7-10, Нет). (**Кочевники**; используйте **дорожных бандитов**; замените кожу на кевлар®. **Бандиты**; используйте **бустеров**.)

(89-94) Банда бустеров: бандиты из Железных Прицелов, по количеству равные игрокам, вооруженные ПП, Потрошителями, Киберглазами с ночным зрением и Ускорителями. Они пристают к любому выделяющемуся члену команды, вымогают у вас деньги и вообще рвутся в драку. (Используйте **бустеров**; замените очень тяжелые пистолеты низкого качества на пистолеты-пулеметы низкого качества. Добавьте киберглаза для слабого освещения/инфракрасного/ультрафиолетового излучения, Нейролинк и Керезников.)

(95-00) Серьёзный криминал: Вы попали на крупную операцию безжалостного синдиката Вильшенко. Количество Соло, равное количеству игроков минус 2, вооруженных очень тяжелыми пистолетами и дробовиками, одетых в тяжелый бронежилет, выгружают контрабандный груз из грузовика. Их возглавляет ветеран Соло. Бросьте 1d10. 1-4, они вас не замечают. 5-8, они замечают вас, и один кричит об этом вам. 9-10, они решат, что вы свидетели и должны быть обнулены прямо сейчас. (**Соло**; используйте **оперативников службы безопасности**. **Соло-ветеран**; используйте **офицера службы безопасности**; Замените штурмовые винтовки и штурмовые винтовки низкого качества — дробовиками.)

Вечерние Встречи в Найт-Сити

(1-5) Городская полиция: количество патрульных офицеров, равное половине игроков, вооруженных штурмовыми винтовками, бронированных в средний бронекостюм. Если вы носите видимое оружие или доспехи, они остановят вас и потребуют документы, удостоверяющие личность. Если вы поднимаете шум, они вызывают подкрепление (+3 оперативника службы безопасности), чтобы забрать вас. Если вы потянетесь за оружием, они сначала выстрелят, а потом заполнят документы. (Используйте **Оперативников службы безопасности**.)

(6-11) Корпоративная охрана: количество корпоративных охранников равно количеству игроков, патрулирующие территорию. Бронированные тяжелыми бронекостюмами с тяжелыми пистолетами-пулеметами. Если вы не корпорат, они не думают, что у вас есть дело

на их территории. Двигай, панк. (Используйте **Оперативников службы безопасности**; замените кевлар® на тяжелый бронежилет; замените штурмовые винтовки низкого качества на тяжелые пистолеты-пулеметы низкого качества.)

ДАТА

Многие из них относятся к конкретным бандам Найт-Сити. Узнайте больше на СТР 308

(12-13) Корпоративные техники: корпоративные техники, равные половине игроков, и хорошо вооруженные телохранители, равные половине игроков. Бросьте 1d10. 1-2, грузят ящики с деталями в АВ-4. 3-5, они работают над городской системой на вашем пути. 6-10, они ремонтируют красивую машину на обочине. (**Техники**; используйте **телохранителей**; Добавить инструментальную руку и киберглаз с микрооптикой. **Телохранители**: используйте **телохранителей**; заменить кевлар® на средний бронекостюм, низкокачественный дробовик на обычный дробовик и добавьте Киберглаз с тактическим прицелом.)

BY ANSELM ZIELONKA

(14-17) Частный детектив: Частный детектив, вооруженный крупнокалиберным револьвером (оч. тяж. пистолет) и одетый в легкий бронекостюм. Брось 1d10. 1-3, он идёт впереди тебя, на углу улицы он выясняет у своего информатора местонахождение подозреваемого. 4-7, он следит за кем-то впереди вас. 8-10, он останавливает вас и спрашивает, не видели ли вы человека, которого он ищет. (используйте "**Шеф реставраторов**", убери Дробовик, Палатку и Туристическое Снаряжение; замените Тяжёлый Пистолет на Очень Тяжелый пистолет, а Тяжёлое Оружие Ближнего на Обычное Оружие Ближнего Боя).

(18-20) Корпораты: количество корпоратов, равное Игрокам из крупной корпы, направилось к маг-лев станции. Все они носят костюмы, сотканные из кевлара®, и несут полимерные однозарядники. Бросьте 1d10. 1-4, за ними следует такое же количество бандитов, как и игроков, намеревающиеся их ограбить. 5-8, они считают вас бустерами и откроют огонь по любой провокации. 9-10, они не только подумают, что вы создаете проблемы, но и вызовут корпоративную поддержку (см. «Корпоративная охрана»). (**Корпораты**; используйте **бустеров**; удалите потрошители; замените кожу на кевлар®; добавьте Набор для кибераудио и Радио сканер/Музыкальный проигрыватель. **Бандиты**; используйте **бустеров**.)

(21-25) Рокеры: Вы начинаете обгонять группу Рокеров, равную половине Игроков минус 1, по пути на концерт, их сопровождают телохранители Соло (равные половине Игроков) и менеджер Фиксер. Бросьте 1d10. С 1 по 4 они пригласят вас присоединиться к ним. 5-8, они отправят соло «разобраться с теми парнями, которые идут за ними». 9-10, они игнорируют вас. (**Рокеры**: используйте **Бустеров**; Добавте усилитель аудио и Гитары. **Фиксер**: используйте **бустеров**; добавьте Набор для кибераудио и встроенный агент. **Телохранители**: используйте **телохранителей**.)

(26-30) Журналисты: Команда из оператора и интервьюера делает срочный репортаж. Бросьте 1d10. 1-5 — предмет их репортажа замечает их и начинается конфликт. Вы находитесь в эпицентре. (**Журналисты** — используйте **Бустеров**, замените кожу на кевлар, оч. тяж. пистолеты плохого качества замените на тяжелые пистолеты, удалите Потрошители и добавьте Комплект Кибераудио и усиленный слух, киберглаз с микровидео. Чтобы узнать, кто их враги, снова сделайте бросок по списку случайных встреч)

(31-33) Филармоник Вампайрс: Банда Филармоник Вампайрс снова устраивает неприятности. Бросьте 1d10. 1-2, трое из них готовятся к какой-то шутке с использованием трех-четырех необычных предметов домашнего обихода (на ваш выбор), но группа бандитов, равных Игрокам, этим недовольна и возникает конфликт. 3-4, трое из них взломали местные уличные фонари, чтобы включать их в такт популярной поп-песне. 5-6, трое из них взломали терминалы, чтобы вывести на экраны предупреждение о предстоящем ракетном ударе. Началась паника. 7-8, трое из них высыпали содержимое нескольких огромных сумок евробаксов из окна украденного полицейского автомобиля. Люди дерутся за наличные, но обнаруживают, что это подделка. 9-10, трое из них взломали местные видеоборды и транслируют фейковые новости. Для отмены розыгрышей Вампа требуется пройти проверку СЛ 14 Электроника/Безопасность (**Филармоник Вампайрс**; Используйте **бустеров**; Добавьте базу навыков в области Электроника/Безопасность на 10. **Бандиты**; Используйте **телохранителей**.)

(34-40) Местные жители: Один подросток из Бивервилля. Вероятно, улизнул, чтобы посмотреть город. Брось 1d10. 1-4: его удерживают бандиты из банды Пираньи в количестве, равном количеству игроков. 5-8, его жестоко избивают Инквизиторы в количестве, равном Игрокам, за грех владения модным киберимплантом. 9-10: его задерживает Фиксер, у подростка нет денег, чтобы заплатить. (**Пираньи**; используйте **Бустеров**; Замените Кожу на Легкий Бронекостюм. **Инквизиторы**; используйте **Бустеров**; замените Потрошители на Лёгкое Оружие ближнего боя; убери Техноволосы. **Фиксер**; используйте **Телохранителя**; Добавьте Комплект Киберaудио, Встроенный Агент и Анализатор голосового стресса; Добавьте навык торговли с суммой навыка 10.)

(41-46) Блуждающие Нетранеры: два Нетраннера, вооруженные очень тяжелыми пистолетами и бронированные в Легкий бронекостюм. Они находятся возле небольшого корпоративного офиса, пытаясь остаться незамеченными, пока взламывают сетевую архитектуру здания. Бросьте 1d10. На 1-5 их замечает группа охранников, равная игрокам, и возникает конфликт. Вы находитесь прямо в центре конфликта. На 6-10 Нетраннеры считают, что вы охранники и атакуют вас с помощью 2 охранных турелей. (**Нетраннеры**; используйте **нетранера**; замените комбинезон Бодивейт на Лёгкий бронекостюм. **Охранники**; используйте **оперативников службы безопасности**. **Турель**: используйте автоматическую турель **СТР. 214**.)

(47-52) Кочевники: группа кочевников, равная игрокам из стаи Роадраннеров. Носят средние бронекостюмы, вооружены боевыми ножами и винтовками. Умеренно пьяны и ищут драки. Они будут приставать к любым привлекательных людей в вашей группе. Лицом к лицу; они хотят драки. Дайте им её. (Используйте **дорожных бандитов**; замените арбалеты на штурмовые винтовки и кожу на средний бронекостюм. Замените навык стрельбы из лука на навык «Тактическое оружие».)

(53-58) Уличные панки: Группа головорезов, равнfz Игрокам, ищущих деньги, чтобы утолить свою зависимость. Если вы не одеты в корпоративные или бандитскую одежду, они попытаются напасть на вас. Вооружены ножами и дубинками; нет брони. (Используйте **Бустеров**; замените Потрошители на легкое Оружие ближнего боя, уберите очень тяжелый пистолет низкого качества и кожаную броню.)

(59–63) Trauma Team: AV-4 приземляется посреди недавней перестрелки, и медики начинают оказывать помощь полудюжине (6 штук) раненых бандитов. Бросьте 1d10. При 1-5 Команда решает, что вы сторонний наблюдатель, и игнорирует вас. На 6-10 они считают, что вы являетесь частью перестрелки, и 2 офицера службы безопасности начинают стрелять из штурмовых винтовок. (СТАТы **Trauma Team** приведены на **СТР. 224**.)

(64-69) Хромеры: группа хардкорных фанатов местной хроматик-рок группы, одетые в кожу с металлическими шипами и металлическими руками, покрытыми хромом, и кибероружием. По количеству они равны Игрокам. Бросьте 1d10. 1-5, они под действием Смэша и пытаются затеять драку. 6-7, они проходят мимо вас, возможно, делая несколько грубых ругательств в сторону игроков. 8-10, им нравится один или несколько членов вашей группы, они приглашают вас присоединиться к ним, чтобы оторваться и попасть на концерт. (Используйте **бустеров**; добавьте 2 киберруки с покрытием Суперхром®; замените Потрошители на когти росомахи, кожу на легкий бронежилет.)

(70-72) Группа Соло: группа из Соло, равная половине игроков, одетые в Лёгкие бронекостюмы, с мечами и тяжелыми пистолетами. У них есть киберимпланты с усиленными рефлексами, Киберглаза с ИК и киберноги. Очевидно, что эта команда убийц кого-то ищет. Бросьте 1d10. 1-5, они игнорируют вас вас и идут дальше; 6-10, они считают, что вы свидетели и должны быть

обнулены прямо сейчас. (Используйте **офицеров службы безопасности**; добавьте киберглаза с модулями Слабого освещение/ИК/УФ зрения и две киберноги с усилителями прыжка; уберите штурмовую винтовку; замените очень тяжелый пистолет тяжелым пистолетом.)

(73-77) Банда бустеров: группа бандитов из Iron Sights, равная игрокам, вооруженная автоматическим оружием, кибероружием, киберглазами для слабого освещения/ИК/УФ, усиленными рефлексами. Они будут приставать к любым привлекательным людям в банде, вымогать деньги и, как правило, искать драки. Эта группа жестче, чем аналогичная дневная группа. (Используйте **Телохранителей**; Замените дробовик низкого качества на тяжелый пистолет-пулемет; Добавьте два кибероружия по вашему выбору; Добавьте киберглаза с модулями слабого освещения/ИК/УФ, Нейролинк и Керензиков.)

(78-83) Группа Соло: группа, состоящая из Соло, равная половине игроков, вооруженные штурмовыми винтовками с модулями умного оружия. Повышенные рефлексы, усиленный слух, Киберглаза с модулями для слабого освещения/ИК/УФ и тактическим прицелом. Явно, что они отправляются на какую-то "серую операцию". Если вы носите корпоративную униформу или нашивку конкурирующей организации, то (бросьте 1d10): 1-5, они проигнорируют вас и пойдут дальше; 6-10, они решат, что вы свидетели и должны быть обнулены здесь и сейчас. (Используйте **Офицеров службы охраны**; добавьте Смартлинк, Личный порт, Комплект Кибераудио, Усиленный слух, киберглаза с модулями для слабого освещения/ИК/УФ зрения и Тактический прицел на один глаз.)

(84-90) Бустеры: Группа уличных панков низкого уровня из Пираний, равная Игрокам плюс 2. Если вы выглядите как легкая добыча и у вас есть деньги, они начнут докапываться на вас. Вооружены средними пистолетами, ножами и усилеватерями рефлексов. (Используйте **Бустеров**; замените очень тяжелые пистолеты низкого качества на средние пистолеты низкого качества; добавьте Нейролинк и Керензиков.)

(91-93) Серьёзный криминал: Вы попали на крупную операцию печально известной мафиозной семьи Скагатталия. Несколько соло, вооруженных кибероружием, тяжелыми пистолетами и штурмовыми винтовками с модификациями умного оружия, выгружают груз с наркотиками из грузовика. Бросьте 1d10. 1-4, они вас не замечают. 5-8, они замечают вас, и один предлагаем вам убраться. 9-10, они решат, что вы свидетели и должны быть обнулены сейчас же. (Используйте количество **Оперативников службы безопасности**, равное половине игроков и 2 **офицера службы безопасности**; замените штурмовые винтовки низкого качества — штурмовыми винтовками с модулями умного оружия; добавьте когти росомахи, Нейролинк, Личный порт, Смартлинк и Тактический прицел в Киберглаз.)

(94-100) Перестрелка: Отлично. Вы только что попали в крупную ссору между Мальстрёмом и Легионом Красного Хрома. Каждая сторона в количестве, равном количеству игроков. Одеты в легкие бронекостюмы и стреляющие из очень тяжелых пистолетов. Каждый вооружен кибермплантами. Каждую сторону возглавляет 1 лидер, вооруженный более тяжелым оружием. Выберите сторону или преследуйте свою цель. (**Шестёрки**; используйте **Бустеров**; Замените кожу на легкий бронекостюм. Оставьте потрошители или замените другим кибероружием по желанию. **Лидеры**; используйте **Офицеров службы безопасности**; Добавьте кибероружие по вашему выбору.)

Ночные Встречи в Найт-Сити

(1-10) Городская полиция: патрульные в количестве, равном половине игроков, вооруженные штурмовыми винтовками с модулями умного оружия. Если вы носите видимое оружие или боевую броню, они остановят вас и потребуют документы, удостоверяющие личность. Вам нечего шастать после полуночи, и они это знают. Они останавливают прохожих и ищут малейший повод, чтобы арестовать кого-нибудь. Если вы носите видимое оружие, считайте, что задержали вас. Если вы достанете за оружие, они выстрелят первыми и забудут об ордерах. (Используйте **Оперативников** службы безопасности; добавьте Личный порт и смартлинк.)

(11-22) Корпоративные охранники: группа корпоративных охранников, равная игрокам, патрулирует территорию, вооруженные тяжелыми пистолетами-пулеметами с модулем тяжелого оружия. «Что вы делаете на территории после полуночи? Уважительной причины быть не может!» (Используйте **офицеров службы безопасности**; замените штурмовые винтовки тяжелыми пистолетами-пулеметами, добавьте Личный порт и смартлинк.)

(23-24) Частный детектив: Частный детектив, вооружён Очень Тяжелым Пистолетом и Мачете, одет в Лёгкую Бронезащиту. Бросьте 1d10. 1-3, он идет впереди группы, на углу улицы он выясняет у своего информатора местонахождение подозреваемого. 4-7, он следит за кем-то впереди вас. 8-10, он останавливает тебя и спрашивает, не видел ли ты человека, которого он ищет. Частный детектив, вооруженный крупнокалиберным револьвером и в

бронежилете. (Используйте "**Шеф реставраторов**", уберите Дробовик, Палатку и Туристическое Снаряжение; замените Тяжёлый Пистолет на Очень Тяжелый пистолет, а Тяжёлое Оружие Ближнего на Обычное Оружие Ближнего Боя).

(25) Журналюги: команда из оператора и корреспондента снимают свой сюжет. Бросьте 1d10. 1 — 5 их заметит герой их репортажа, после чего начнется перестрелка. Вы, конечно, прямо в центре этого. На 6-10 они решат, что вы — герой их сюжета, и последуют за вами. (**Журналисты**; используйте **Бустеров**; замените кожу на кевлар® и очень тяжелые пистолеты низкого качества на тяжелые пистолеты; уберите потрошители; добавьте Киберглаз с микровидео, Комплект Кибераудио и усиление слуха. Тема репортажа — бросьте еще раз по списку случайных встреч.)

(26-29) Хромеры: заядлые фанаты местной хроматик-рок группы, одетые в кожаные куртки с металлическими шипами, киберруки, покрытые хромом с кибероружием. Их на 2 больше, чем игроков. Бросьте 1d10. 1-5, они возвращаются с концерта, под действием Смэша, и пытаются затеять драку. 6-7, они в пьяном виде проходят мимо, возможно, делая несколько грубых замечаний в ваш адрес. 8-10, они домогаются до одного или нескольких членов группы, и приглашают вас присоединиться к ним на афтепати. (Используйте **Бустеров**; добавьте 2 киберруки с покрытием Суперхром®; замените Потрошители на когти росомахи, замените кожу на легкий бронекостюм.)

(30-39) Команда Эджраннеров: Небольшая команда Эджраннеров. Нетраннер, Соло и Кочевник. Они сидят в старом автомобиле и готовятся проникнуть в офис небольшой Корпорации. Снаружи патрулируют 6 охранников. Брось 1d10. 1-5, их замечает охрана, начинается конфликт. Разумеется ты оказался в самом центре этого конфликта. 6-10, они замечают тебя и предлагают помочь им. (Для **Нетраннера**, используйте "**Нетраннера**"; для **Соло**, используйте "**Начальник службы безопасности**"; для **Кочевника**, используйте "**Шеф реставраторов**"; для **Охраны**, используйте "**Охранник**").

(40-42) Trauma Team: AV-4 приземляется на землю посреди недавней перестрелки. Медики начинают оказывать помощь шестерым раненым бандитам. Бросьте 1d10. При 1-5 Trauma Team решает, что вы просто прохожий, и игнорируют вас. На 6-10 они считают, что вы являетесь угрозой, 2 офицера службы безопасности начинают стрелять из штурмовых винтовок. (СТАТы **Trauma Team** приведены на **СТР. 224**.)

(43-45) Рейнджер: Законник и его помощник находятся в поисках местной банды из 6 мусорщиков, скрывающихся где-то на районе. Бросьте 1d10. 1-5, к тому времени, когда вы туда доберетесь, уже началась перестрелка, блокирующая ваш путь. Законник призывает игроков присоединиться к ним. За 6 подонков назначена высокая награда. 6-10, законник и его заместитель собираются войти в убежище банды и выманить их. Они перекрыли улицу с помощью местных полицейских. Законник предлагает игрокам часть награды, чтобы они вошли и помогли вытащить мусорщиков живыми или мёртвыми. (**Законник**; используйте **Патрульного**, **Помощник**; используйте **дорожного бандита**. **Мусорщики**; используйте **Бустеров**.)

(46-58) Кочевники: Группа Кочевников, на 2 человека превосходящая игроков из стаи Дикарей, в жестоко избивает корпоративную пару за то, что они неправильно посмотрели на них. Кочевники носят светящиеся татуировки и кожаные штаны, вооружены боевыми ножами, дубинками и винтовками. Пока вы держитесь подальше от них и их байков, они будут игнорировать вас и сосредоточатся на том, чтобы разбить морду корпоратов в кашу. (**Кочевники**: используйте **дорожных бандитов**; добавьте светящиеся татуировки, замените арбалеты штурмовыми винтовками. Замените навык стрельбы из лука на навык «Тактическое оружие». **Корпораты**: используйте **Бустеров**; удалите потрошители)

(59-63) Культисты: Время Инквизиции! Максимально сильной Инквизиции. Группа из них, равная Игрокам, открыто вооруженная нунчаками, Пистолетами и кнутами, загоняет группу в угол. Еще два Инквизитора, вооруженных пневматическими пистолетами с кислотными патронами, стоят поодаль, готовые атаковать наиболее тяжелобронированных игроков. «В этот час бодрствуют только слуги Металлических Демонов. Любой порядочный гражданин будет спать дома. Рубите, убивайте и калечьте еретиков!» (**Инквизиторы**; используйте **Бустеров**; Уберите кожаную броню и Техноволосы; Замените Потрошители на средние оружие ближнего боя; Добавьте к двум из них пневматические пистолеты с 20 Кислотными Шариками.)

(64-73) Уличные панки: группа любителей кружева, равная количеству игроков плюс 2, ищет деньги, чтобы утолить свою зависимость. Даже если вы одеты в корпоративные или бандитскую одежду, они попытаются наброситься на вас. Они под действием чёрного кружева, вооружены ножами и дубинками; нет брони. (Используйте **Бустеров**; Замените Потрошители на Легкие Оружие ближнего

боя и уберите Очень Тяжелый Пистолет и Кожаную броню. Все они находятся под влиянием Черного Кружева (**СТР 227**) и на них не действует состояние серьезно ранения.)

(74) Настоящий криминал: вы попали на крупную операцию печально известной семьи Скагатталия. Группа Соло, равных игрокам, вооружены кибероружием, тяжелыми пистолетами и штурмовыми винтовками с модулем умного оружия, выгружают груз с наркотиками из грузовика. Бросьте 1d10. 1-4, они вас не замечают. 5-8, они замечают вас, и один требует вас убраться. 9-10, они решают, что вы свидетели и должны быть обнулены здесь и сейчас. (Используйте **Оперативников службы безопасности**; добавьте когти росомахи, Личный порт, смартлинк и Тактический прицел в Киберглаз)

(75-79) Война за территорию: Отлично! Вы только что стали участниками войны за территорию между двумя крупнейшими бандами в этом районе. Бросьте 1d10 для каждой из сторон. 1-2, это Тигриные Когти, одетые в легкие бронированные байкерские куртки, с катанами и очень тяжелыми пистолетами. 3-4, это 6-я улица, одетая в средние бронекостюмы и несущая тяжелые ПП. 5-6, это Пираньи, вооруженные очень тяжелыми пистолетами низкого качества и рваными кожаными куртками. 7-8, это Железные Прицелы, вооруженные различным кибероружием и пистолетами-пулеметами. 9-10, это патрульные офицеры NCPD в униформе и средних бронекостюмах со штурмовыми винтовками. У каждой стороны есть количество бойцов, равное количеству игроков (минимум 4). У всех есть снаряжение в соответствии с их принадлежностью. Киберимпланты повсюду. Выберите сторону или выберите свою личную цель. (**Тигриные когти**; используйте **Бустеров**; добавьте тяжелое оружие ближнего боя; замените кожаную броню на легкий бронекостюм. **6-я улица**; используйте **Бустеров**; Замените Кожу на средний бронекостюм, замените Потрошители на Тяжелые ПП. **Пираньи**; используйте **Бустеров**. **Железные Прицелы**; используйте **Бустеров**; Замените очень тяжелые пистолеты на ПП; Можете заменить Потрошители на любое кибероружие по желанию. **Патрульные офицеры NCPD**; используйте **Бустеров**; замените кожаную броню на Средний бронекостюм; Добавьте Штурмовые Винтовки и Сумму Навыков Тактического оружия равную 10.)

(80-87) Поджигатели: небольшая группа радикальных анархистов, затаивших злобу на кого-то из местных. Один кибер-бандит, вооруженный огнеметом, топором и тяжёлым пистолетом, возглавляющий группу бустеров, равную количеству игроков минус 3 (минимум 2), каждый из которых вооружен 1 зажигательной гранатой, потрошителями и очень тяжёлым пистолетом низкого качества. Они не ищут драки, но сжигают квартал дотла и убьют любого, кто окажется у них на пути. (**Бандит-огнеметчик**; используйте **Пиротехника**. **Бандиты**; используйте **Бустера**; Добавьте 1 Зажигательную гранату)

(88-92) Война за территорию: Отлично. Вы только что стали участниками войны за территорию между двумя крупнейшими бандами в этом районе. Бросьте 1d10 для каждой из сторон. 1-2, это Бозо, одетые в легкие бронежилеты в горошек, с гигантскими молотками и красочными очень тяжелыми пистолетами. 3-4, это Мальстрем, одетые в средние бронекостюмы и ощетинившийся кибероружием. 5-6, это игроки Прайм-Тайма, вооруженные олдскульными дробовиками и кожаными куртками с бахромой. 7-8, это Вудуисты, вооруженные гранатами со слезоточивым газом и пистолетами-пулеметами. 9-10, это Легион Красного Хрома в средних бронекостюмах со штурмовыми винтовками. У каждой стороны есть количество бойцов, равное количеству игроков (минимум 4), у которых есть снаряжение в соответствии с их принадлежностью. Выберите сторону или выберите свою личную цель. (**Бозосы**; используйте **Бустеров**; замените кожу на легкий бронекостюм; замените потрошители на большие костяшки; добавьте очень тяжелое оружие ближнего боя. **Мальстрем**; используйте **Бустеров**; замените кожу на средний бронекостюм. замените потрошители на когти росомахи. **Игроки Прайм-Тайма**: используйте **Бустеров**, добавьте дробовик с 20 патронами и суммарный навык "Тактическое оружие" = 10. **Вудуисты**, используйте **Бустеров**, замените очень тяжелые пистолеты низкого качества на пистолеты-пулеметы, добавьте 1 гранату со слезоточивым газом, **Легион Красного Хрома**, используйте **Бустеров**, замените кожу на средний бронекостюм, добавьте штурмовую винтовку и суммарный навык "тактическое оружие" = 10.)

(93-99) Настоящий криминал: Вы попали на крупную операцию печально известной семьи Скагатталия. Шесть соло, вооруженные кибероружием, тяжелыми пистолетами и штурмовыми винтовками с модулями умного оружия, выгружают груз с наркотиками из грузовика. Бросьте 1d10. 1-4, они вас не замечают. 5-8, они замечают вас, и один требует вас убраться. 9-10, они решат, что вы свидетели и должны быть обнулены здесь и сейчас. (Используйте 6 **офицеров службы безопасности**; добавьте когти росомахи, личный порт, смартлинк и Тактический прицел в Киберглаз.)

(00) Ярость Киберпсиха: ожинокий киберпсихопат, сверкающий металлом и вымещающий свою ярость на пешеходе, который его задел. Киберпсих кибернитизирован "до зубов": четыре киберконечности, ускорители прыжков, несколькими встроенными ПП, когтями росомахи и многим другим. Похоже, он не собирается успокаиваться, и пройдет немного (1d6 + 1 раунд) времени, прежде чем Псих сможет появиться на сцене. Что еще хуже, он просто заметил вас. (Используйте **Киберпсихопата**.)

СКРИМЛИСТЫ

В мире **Cyberpunk RED** скримлисты — это газеты, сделанные на заказ, которые либо печатаются на тонкой бумаге, либо загружаются в агент через местный Дата Пул.

Скримлисты — это то, что мы называем парой страницы текста о мире (в форме скримлиста "Найт-Сити сегодня") и страницы инструкций для выполнения сценария во время игры. Эти скримлисты просты в использовании, легко настраиваются и, при небольшой работе со стороны Геймастера, одним движением руки превращаются в приключение на всю игровую сессию.

Если вы Игрок, мы настоятельно рекомендуем вам не переходить на следующие страницы. Вместо этого перейдите на **СТР 435** и прочтите "Черного пса" — историю о группе эджраннеров, получивших задание, которое приведет их из Найт-Сити в... в общем, не будем спойлерить.

Если вы ГМ, продолжайте читать. Не бойтесь менять ситуацию: перенести сценарий в другой город, связать его с жизненными путями эджраннеров, добавить своих NPC, добавить случайные встречи из предыдущего раздела или просто сделать все более интересным для вас и ваших игроков. **Киберпанк**, по факту, является тем, чем вы его сами делаете.

BY EDDIE MENDOZA

НАЙТ СИТИ ТУДЕЙ
НОВОСТИ

НОВОСТИ ПРОСТЫМ ЯЗЫКОМ

КОГДА ВАМ ВАЖНО ЗНАТЬ...

> ПОСЛЕДНИЕ НОМЕРА ЛОТТЕРЕИ ТЕЛ...
> КАКИХ УЛИЦ ИЗБЕГАТЬ ИЗ-ЗА ВНЕПЛАНОВЫХ ПОДРЫВОВ...
> УДАР ЗА УДАРОМ ВЧЕРАШНЕЙ ИГРЫ В КОМБАТБОЛ...
> ТОЧНЫЙ ТРЕХДНЕВНЫЙ ПРОГНОЗ КРОВАВЫХ ДОЖДЕЙ...
> РАССКАЗЫ О ЧУЖИХ НЕСЧАСТЬЯХ, ЧТОБЫ ПОДНЯТЬ НАСТРОЕНИЕ...
> И ДАЖЕ АКТУАЛЬНЫЕ НОВОСТИ О МЕСТНЫХ И МИРОВЫХ СОБЫТИЯХ...

НА ВАШЕМ ДАТА ТЕРМЕ, НА ВАШЕМ АГЕНТЕ, ИЛИ СКАЧАЙТЕ ПРЯМО В ВАШ МОЗГ

BIOTECHNICA

Ученый Биотехники Найден Живым

автор Джеки МакГи

Пропавший без вести профессор Коган Акиго, глава проекта «Биотехника: Фруктовый сад», на прошлой неделе был найден живым в северо-восточных лесах зоны Бостон-Вашингтон. Его текущее состояние неизвестно. Профессора Акиго называют новатором в области сельскохозяйственной генной инженерии после его работы с «суперкультурами». Именно его исследование помогло запустить «Эталонные леса» в попытке восстановить флору, исчезнувшую из-за болезней, вредных насекомых и загрязнения. Профессор Акиго и его сотрудники пропали без вести в результате трагического прорыва дамбы, уничтожившего поселение в полумиле от прототипа «Фруктового сада». Инцидент отбросил «Биотехнику» на шесть месяцев в плане запуска других садов. «Биотехника» дала такие комметарии: «Мы очень рады, что профессор Акиго снова с нами. В настоящее время он восстанавливается после травмирующих событий. Он с нетерпением ждет возможности вернуться в лабораторию, когда будет готов».

Ссылка: Голод побеждён? Биотехника забирает инициативу
Ссылка: Секретный завод переработки ядерных отходов разрушен в результате прорыва плотины
Ссылка: Коган Акиго

Захват Земель в Вашингтоне

автор Джерико Хант

Частная группа инвесторов начала массовый захват земель в свободном штате Вашингтон. Объект захвата — лесные угодья. За последние несколько месяцев были куплены миллионы акров. Кто стоит за скупкой, еще предстоит выяснить, но это точно не обойдется без жертв. Небольшие населенные пункты пострадали из-за закрытия доступа к лесам, в результате лесозаготовительной промышленности стало негде брать древесину. Юридический представитель инвесторов сделал следующее заявление: "У инвесторов большие планы на эту землю, и они просят местных жителей проявить терпение. Работа будет идти, и все выиграют". К сожалению, это не утешительные слова для тех, кто уже пострадал. Похоже, остаётся ждать и смотреть за ситуацией.

Эталонные Леса: Противоречия?

автор Джеки МакГи

Биотехника не новичок в передовой генной инженерии. Их "суперкультуры" и "фруктовые сады" помогают преодолевать продовольственный кризис по всей Америке. Такие организации, как Food Investor's Corp (FIC), полностью поддерживают эти начинания. В прошлом году Биотехника представила так называемые "эталонные леса", которые помогут восстановить разрушенную флору и возобновить лесозаготовительную промышленность. Три из этих лесов уже запущены и работают, и Биотехника трудится над расширением своей деятельности. Урожай от каждого эталонного леса достаточен для восстановления небольших населенных пунктов. Однако не все в восторге от эталонных лесов. "Зелёный Кулак", экологическая активистская группа, потребовала закрыть компанию Биотехника за нанесение вреда матери-природе. Из заявления основателя "Зелёного Кулака", "Зеленого молота", следует: "Эти генно-инженерные деревья — мерзость для Земли. Они разрушают окружающие их экосистемы и не допускают естественного отбора. Не говоря уже о том, что большинство выращиваемых деревьев не являются родными для тех земель, на которых они растут. Это просто одна большая нажива, мужик! Мы должны прекратить это!". Некоторые ученые согласны с группой активистов, но большинство всё же — нет. Профессор Джери МакКеннел, ведущий лесовод "Биотехники", сказал следующее: "То, что мы здесь делаем — это восстановление целых лесов за несколько коротких лет. Мы производим чистый воздух и помогаем восстановить естественный порядок. Эти активисты просто не понимают. Да, у нас есть деревья, которые не являются местными, но, выращивая их, мы можем однажды получить деревья, которые смогут расти в самых негостеприимных местах. Мы даже сможем выращивать деревья на Марсе". Идея действительно звучит удивительно, но только время покажет, будут ли эти эталонные леса нашим другом или нашим концом.

Ссылка: Эталонные леса
Ссылка: Зелёный Кулак

Королева Мороша опять за своё!

Из журнала "Соло Фортуны"

Королева добилась еще одного удивительного успеха для своей компании благодаря недавнему выздоровлению профессора Когана Акиго. Королева не дала ответа на вопрос, кто заказал ее услуги. Однако нельзя отрицать, что благодаря своей недавней череде громких достижений Королева Соло делает имя и себе, и своей организации.

ДРЕВЕСНЫЕ ПИРАТЫ

▶ Информация Для Игроков ◀

«Биотехника» ищет команду для охраны одного из своих эталонных лесов в северной Калифорнии. Недавно произошла серия нападений на другие объекты, и они считают, что Зона RF003 будет следующим местом, которое будет атаковано. Корпорация не стремится нанимать людей, которые принесут больше вреда, чем пользы. Им нужны люди, которые будут чутко относиться к экосистеме эталонного леса и оставлять минимальный след. «Биотехника» предоставит доступ к дронам для охраны леса, 1000 eb каждому, а также проживание и питание, пока команда находится на объекте. Любая команда, которая примет задание, получит следующий брифинг от профессора Джери МакКеннела:

«Как вы возможно знаете, за последние три месяца два наших эталонных леса подверглись нападению лесных пиратов. Кто бы они ни были, они срубили десятки ценных деревьев и забрали несколько десятков саженцев. Сначала мы подумали, что это «Зелёный Кулак», но это больше похоже на то, что кто-то не хочет, чтобы мы влезали в его бизнес. Эти пираты нападают ночью, когда леса остаются без присмотра. Зона RF003 — следующее по логике место нападения. Ваш задача состоит в том, чтобы устроить засаду в лесу. Найдите этих пиратов и выясните, кто их финансирует. Насчет огня на поражение, «Биотехнику» не интересует, что с ними произойдет после того, как вы получите информацию».

Команда прилетает на корпоративном транспорте VL-11 (вертолет) и высаживается на границах RF003 на станции рейнджеров «Биотехники». Лес очень густой, а крупные деревья далеко возвышаются над окрестностями. Даже не похоже, что RF003 был создан за последнее десятилетие. Представитель «Биотехники» ждет команду на станции. Он укажет на ценность леса, болтая о Дальбергии, которая даже не является родной для этого региона, и о том, как «Биотехника» нашла способ акклиматизировать ее в этом регионе с помощью генетического сплайсинга. Лес также густо заселен красным деревом и дубом. Есть подъездная дорога, ведущая в лес. Представитель выдаст временные коды доступа к охранным дронам (Используйте Маленьких Летающих Дронов со **СТР. 213**) для Нетраннера или Техника. Это позволит команде наблюдать через дроны и перемещать их по мере необходимости. Если в команде нет Нетраннера или Техника, он предложит ссылку для агентов, по которым можно будет наблюдать стандартный видеопоток с охранных систем. Представитель также предоставляет команде ключ доступа к пожарной вышке, расположенной в центре RF003. Он упоминает, что внутри есть приличный запас еды и гамаки. Если есть какие-либо вопросы, представитель будет отвечать расплывчато и просто укажет на лес, пожелает всем удачи и в не очень дружелюбной форме подчеркнет, что нужно избегать ущерба для экосистемы.

До вышки пожарной охраны около часа ходьбы, и она ничем не примечательна. Построена из огнеупорных материалов и имеет центральный подъемник и лестницу, ведущие наверх. Чтобы получить доступ к лифту, команде потребуется использовать ключ доступа. Внутри пожарная башня не очень высокотехнологична, но даёт отличный 360-градусный обзор леса. Есть солнечная панель, которая обеспечивает базовое питание для метеорологических компьютеров и мониторов безопасности. Есть даже сейсмограф. Гамаки сделаны не очень хорошо и не выдержат вес человека с более чем одной кибер-конечностью. Рядом с компьютерной консолью стоят два металлических складных стула. Из еды тут есть сублимированный корм в упаковках, ведь здесь даже нет раковины. Воду нужно поднимать из водосборника в нижней части башни. Что касается туалета, то здесь есть старый деревянный сарай, в котором можно задохнуться на смерть.

▶ Информация Для Мастера ◀

«Пираты», атакующие RF003, на самом деле работают на одного из инвесторов «Биотехники» из Свободного штата Вашингтон. Замысел состоит в том, чтобы заставить «Биотехнику» вывести все свои операции из Калифорнии и вместо этого инвестировать исключительно в Свободный штат Вашингтон. Это принесло бы инвесторам миллионы прибыли.

На RF003 нападут две группы пиратов. Число пиратов с бензопилами равно половине числа персонажей, столько же пиратов с ПП (Пираты с бензопилой: используйте **Дорожных Бандитов**, добавьте очень тяжелое оружие ближнего боя; замените кожаную броню на кевлар. Пираты с ПП: используйте **Дорожных Бандитов**, добавьте тяжелый ПП и патроны для тяжелого пистолета x50; замените кожаную броню на кевлар).

Первая группа нанесет удар с востока, а другая — с северо-востока. Сейсмографы сойдут с ума, потому что каждая группа едет на больших лесовозах. Грузовики без опознавательных знаков и не имеют внутри каких-либо документов, указывающих на принадлежность. Когда сработают сейсмографы, у персонажей будет достаточно времени, чтобы добраться до мест, куда едут грузовики, прежде чем пираты нанесут слишком большой ущерб. Дроны зафиксируют, как грузовики заезжают вглубь RF003. Бензопилы громкие и скроют любое приближение персонажей.

Хитрость здесь заключается в том, чтобы нейтрализовать каждую группу прежде, чем они нанесут какой-либо ущерб. К сожалению, как минимум одно дерево будет срублено. Если Персонажи не разделятся, урон будет больше. Пираты здесь не для того, чтобы драться, но и просто сдаваться они не собираются. Они будут сопротивляться и постараются сбежать. Если пирата поймают и допросят, голова пленного взорвется, как только он начнет болтать... Проклятые скрытые микробомбы.

Утром появится представитель «Биотехники», чтобы узнать, как идут дела. Если был какой-то ущерб лесу, он закатит истерику. Общая оплата уменьшается на -100 eb за каждое потерянное дерево. Его абсолютно не радует тот факт, что они до сих пор не знают, кто нападает на эталонные леса, но это только начало. Он предложит команде продленный контракт на охрану RF003.

Новая Гонка Вооружений: Строительство?

автор Зигги «Фронт» Пейдж

По мере того, как Найт-Сити начинает восстанавливаться, на улицах начинается новая гонка вооружений: строительство. Оборудование «Жирафы» можно увидеть повсюду в городе, поскольку потенциальные архитекторы и инженеры-проектировщики заключают высокооплачиваемые контракты, чтобы помочь в восстановлении. Но дело не только в рабочей силе. Ученые также запрыгнули в уходящий поезд. «Петрохем» работает с компаниями над более эффективным использованием энергии, потребляемой тяжелой строительной техникой, в то время как «Милитех» разрабатывает новый вид взрывостойкого материала. Даже «Биотехника» поучаствовала с их проектом «Эталонный лес». Конечно, не всё так радужно. Эта безумная гонка за инновациями и материалами привела к увеличению саботажей и краж на строительных площадках, что может поставить под угрозу весь прогресс, достигнутый в Центре Восстановления. Директор Бон Чейни из Комитета по восстановлению Найт-Сити выразился так: «Каждая кража, каждая задержка мешают нам восстанавливать жилые кварталы и помогать людям вернуться к нормальной жизни».

С таким количеством людей, эвакуированных в результате катастрофы, и количеством бездомных, населяющих пригороды, болезни и голод вызывают всё более серьезную озабоченность. Директор Чейни призывает людей работать вместе над восстановлением и отмечает, что работы более чем достаточно для всех. Будет ли у Найт-Сити новый Золотой век? Время покажет.

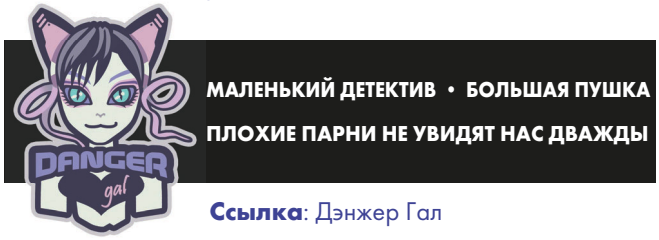
Ссылка: Комитет восстановления Найт-Сити
Ссылка: Украденный GRAF3 буйствует в Маленькой Европе

Здоровье под Угрозой

Департамент здравоохранения Найт-Сити

Дружеское напоминание от Департамента здравоохранения Найт-Сити: Зона Поражения небезопасна для незащищенного проживания или прогулок. Пожалуйста, убедитесь, что при входе в Зону вы должным образом экипированы.

Ссылка: Зона Поражения



Ссылка: Дэнжер Гал

Гранд-Открытие: Жесткая Шлифовка

автор Жёсткий Гарри

Зачем беспокоиться об обязательствах или изменах, если можно получить опыт экзотических танцев без обязательств и болезней. Эти танцы настолько реальны, что кажутся настоящими. Мы даже предоставляем одноразовые полотенца для вашего удобства. Так что избегайте ревнивых партнеров и венерических заболеваний и отправляйтесь в HardGrind в пятницу вечером, чтобы насладиться спиртными напитками и жесткой шлифовкой!

Ссылка: Бойня в популярном брейнданс-стрипклубе
Ссылка: Секс-брейнданс, это Безопаснее, чем Реальный?

Сотрудники MA&Ф Заболевают

автор IGG

У нескольких сотрудников «Мерил, Асукага и Финч» была диагностирована лучевая болезнь после обращения с золотом, которое было передано в хранилище филиала Найт-Сити. Сотрудники не знали, что золото было радиоактивным. Связаться с вкладчиком, неким мистером Крашем, для получения комментариев не удалось. В последние годы в Найт-Сити и на Черном рынке увеличилось количество радиоактивных драг. металлов из-за рейдов мусорщиков в Зону Поражения. Несколько банков и финансовых учреждений начали обязательную проверку всех ценных металлов, прежде чем допустить их в обращение. «Мерил, Асукага и Финч» предложили вознаграждение в размере 500 eb любому, кто сможет найти мистера Краша для допроса.

Сылка: Сокровищница в Зоне Поражения

Мастерская Фейсала

автор Мастерская Фейсала

Вам нужна особая пушка? Или может ищете автомобиль, который кричать? Что ж, тогда вам повезло. Если вы можете себе это представить, то Мастерская Фейсала может это сделать.

Дисклеймер: Мастерская Фейсала не несет юридической ответственности за смерть или травмы в результате использования её продукции. «Мастерская Фейсала» не может гарантировать, что они действительно смогут производить продукт, который клиенты придумали. Мастерская Фейсала не будет производить оружие массового поражения. Так что ядерное оружие и не просите.

Ссылка: Фейсал Фарах, предприниматель из Найт-Сити
Ссылка: Подпольные бойцовские клубы тестируют технологии Фейсала Фараха

РАЗБЕЙ КОРОБКУ

▶ Информация Для Игроков ◀

Выход на Улицу обычно предполагает некоторые приключения, но сегодня особенный день. Команда ищет чем себя развлечь. Когда они добираются до своего первого места назначения, они сталкиваются с грузовиком почтовой службы, доставляющим посылку в магазин на углу. Грузовик довольно навороченный с бронированным шасси, пуленепробиваемым стеклом и бортовым пулеметом, которым управляет тощий парень в бронежилете и шлеме, который выглядит на три размера больше чем надо. Почтальон за рулем грузовика одета в черную кожу и кевлар. Ее техволосы уложены так, что выглядят будто у нее кошачьи уши. Когда она увидит команду, она помашет рукой и скажет «Привет» своим писклявым голосом.

Когда разговор доходит до того, что происходит в городе, почтальон многое знает. На вопрос, не происходит ли чего-нибудь интересного, она рассказывает команде о том, что в двух кварталах от границы с бандитскими кварталами что-то происходит. Она также отмечает, что не знает, как кому-то хочется работать там, поскольку квартал обычно ежедневно обстреливают. После этого она подмигивает, идет обратно к почтовому грузовику и уносится прочь, пробуксовывая довольно большую черную полосу.

Похоже, будет интересно проверить, что же происходит. Это уж точно лучше, чем сидеть без дела. Когда команда проходит примерно четыре квартала, они слышат звуки выстрелов. Похоже, вечеринка в разгаре. На границе Первого Квартала команда видит большой стеклянный ящик посреди тротуара. Внутри куча аккуратно сложенной валюты, пистолет, ружье и плюшевый мишка.

Каждые несколько секунд кто-то подбегает и пытается разбить его, а вокруг свистят пули. Улицы и проходы переполнены людьми, стреляющими друг в друга с оружием наготове. Некоторые из стреляющих людей выглядят так, как будто они часть банды, но есть еще около дюжины, которые просто беспорядочно стреляют в коробку или друг в друга.

Пожилой мужчина, одетый в повседневную одежду, подходит к команде и говорит им, что он мог бы легко взломать этот стеклянный ящик, но рядом с ним слишком много чумбат, любящих жать на курок. Он предлагает разделить добычу, если команда разгонит толпу.

▶ Информация Для Мастера ◀

«Милитех» готовится к выпуску своего нового Сейфа Максимальной Безопасности и хотела немного поработать над маркетингом. Они наняли гуру уличного маркетинга Вилли Мэйза, чтобы тот сотворил чудеса для его продвижения. Преимущество этого сейфа в том, что его почти невозможно разрушить (100 ПЗ). Когда дело доходит до агрессивного маркетинга, Вилли — лучший. Без разрешения города Вилли отнес Сейф Максимальной Безопасности в часть Найт-Сити, известную активностью банд, и прикрепил его к тротуару массивными железными болтами. Городские службы будут в бешенстве, хотя они всё равно отказываются идти в этот квартал из-за банд. Пока его уличная бригада устанавливала сейф, его техническая бригада установила вокруг камеры, чтобы снимать хаос. Сейф оставался накрытым примерно до середины утра, когда один из членов его команды пробежал мимо и снял занавес.

Сейф изготовлен из прозрачного материала, поэтому 5000 eb вместе с «Militech Avenger» (средний пистолет превосходного качества), «Militech Bulldog» (дробовик превосходного качества) и плюшевым мишкой с конвертом находятся на виду у всех. Внутри конверта частное приглашение на ярмарку вакансий «Милитеха». На сейфе есть большая наклейка с надписью: «Сейф Максимальной Безопасности».

В дополнение к установленным уличным камерам вокруг летают дроны, записывающие все шоу (используйте Маленькие Летающие Дроны). Каждый раз, когда выстрел не попадает в персонажа, бросьте 1d10. На 7-10 вместо этого выстрел попадает в дрон с камерой.

Две участвующие банды – низкоранговые бустеры. Первая — небольшая местная банда под названием «Аллигаторы-альбиносы» (всего 5, используйте **Бустеров**). Все они одеты в футболки с изображением мультяшного белого аллигатора с штурмовой винтовкой. У некоторых логотип вытатуирован на предплечьях. Вторая банда — Пираньи (всего 5, используйте **Бустеров**). Остальные люди на улице — это разнообразные местные жители (10+1d6). Мастер может вооружить этих зевак по своему желанию.

Никто не будет атаковать Персонажей, если они не попытаются приблизиться к сейфу или не начнут стрелять в людей, пытающихся добраться до сейфа. Если аллигаторы-альбиносы теряют более двух членов, они отступают. Если Пираньи теряют трех членов, они отступают. Обе банды забирают с собой убитых и раненых. Толпа рассеется после того, как половина из них будет либо обезврежена, либо ранена.

Как только область будет зачищена, появится старик с большим баком на спине и шлангом, который оканчивается соплом. Он повернет спуск на сопле, и беловатая аэрозоль брызнет на край сейфа. На одну сторону уйдет около двух минут. 1d6 местной гопоты (используйте характеристики **Бустеров**) предпримут еще одну попытку отобрать сейф у Персонажей.

Этих нападающих легко напугать, и, если один из них умрет, остальные разбегутся. Когда старик заканчивает, он спрашивает, может ли он одолжить у кого-нибудь пушку. Он возьмет оружие и ударит по стенке сейфа. В то время как бронестекло не разбивается, герметик, используемый для его скрепления, рассыпается, и вся награда выпадает на землю.

Если более половины персонажей серьезно ранены, старик направляет на них пушку. Всё просто, что нельзя доверять даже старому чумбе. Если нет, он берет свою долю и уходит.

НовыеУличные Театры в Пригородах

автор Зигги «Фронт» Пейдж

Поскольку мировая экономика выбита из равновесия, пострадали и импорт, и экспорт. Из-за этого кинокомпаниям стало труднее снимать фильмы. Ситуация усугубилась с падением Старой СЕТИ. Но в пригородах Найт-Сити зарождается новое развлечение: уличные театры. Артисты, связанные с Гильдией исполнителей Джульярда, начали устраивать шоу на перекрестках, и это становится все более популярно. Посещение шоу бесплатное, но исполнители принимают пожертвования. В некоторых случаях такие актеры зарабатывают почти 500eb за ночь. Чем сложнее постановка, тем больше людей приходит посмотреть. Это привлекает внимание Техников, которые хотят немного подзаработать. Эрик Уэллс, актер, объяснил это так: «Люди устали тратить с трудом заработанные евробаксы на дрянные повторы. Они хотят настоящих эмоций и историй. Феномен уличного театра дает им именно это». Обратной стороной медали этих уличных театров является небольшое увеличение карманных краж, но этого недостаточно, чтобы удержать людей от посещения.

Ссылка: Гильдия исполнителей Джульярда
Ссылка: Зарубежный кинематограф в упадке

REO Мяснойвагон

автор REO Мяснойвагон Рулят!

Наши бронированные скорые готовы практически к любой ситуации в Боевой зоне. Мы достанем вас, любые ваши потерянные конечности или органы и доставим в ближайшее медицинское учреждение. Разумные цены.

Ссылка: Кнопка Звонка REO Мяснойвагон

Призрак СЕТи

автор Миллер Маркус

Когда «Сетевой Дозор» закрыл доступ к Старой СЕТи, многие нетраннеры не смогли это принять. Их проникновение в Старую СЕТь принесло ценные данные и несколько историй о «привидениях». Ходят рассказы о попавших в ловушку фантомах, которые были в СЕТи, когда ту закрыли, и нетраннерах, которые стали жертвами Р.Э.Б.И.Д.С. Возникает вопрос, действительно ли это призраки или просто сканы воспоминаний, которые существуют в СЕТи, которые не являются разумными? Эксперты по искусственному интеллекту, такие как профессор Киллгрейв Шоу, предполагают, что «в некотором смысле эти «призраки» разумны, потому что они чувствуют эмоции, которые испытывал нетраннер. Это делает их живыми». Теологи, такие как преподобный Филлип Лонгфелло, утверждают, что «призрачные воспоминания не имеют души, поэтому они не живые. Можем ли мы сказать, что ИИ теперь являются одухотворенными сущностями, такими как люди? Сомнительно. Программа — это просто программа. Она делает то на что была запрограммирована, не более того». Хоть это и звучит жестоко, преподобный прав. Конечно, это также означает, что вместо того, чтобы терять близких в будущем, мы могли бы просто загрузить их воспоминания и сохранить их ИИ-версию на наших агентах. Что касается «призраков» внутри Старой СЕТи, можно ли их извлечь из системы или удалить из нее? Это возможно, но «Дозор» отказывается это комментировать. Поскольку доступ к Дата Пулам становится все более распространенным в Найт-Сити, вполне возможно, что Старая СЕТь будет выброшена на свалку в угоду более локальной системы с глобальным доступом.

Ссылка: Призраки в сети
Ссылка: «Сетевой Дозор» раздражен Р.Э.Б.И.Д.С.ом в Старой СЕТи

Война Банд Окончена Досрочно

автор Джеки МакГи

На этой неделе напряженность в пригородах накалилась, что привело войне между бандами «Игроки Праймтайма» и «Пираньи». Стрельба длилась всего минуту, когда у оружия обеих сторон вскрылся один фатальный недостаток: оно было напечатано на 3D-принтере с использованием очень некачественных материалов. Обе банды понесли серьезные потери из-за того, что эти дешевые печатные стволы взрывались в их руках. В течение 24 часов после инцидента подросток по имени Зип Принт был найден повешенным на фонарном столбе с пулевым отверстием в голове и надписью «дешевка», вырезанной у него на груди. Под ним лежала куча сломанного оружия, которое он продал обеим бандам. Хотя убийство подростка трагедия, обе банды объявили о прекращении огня до тех пор, пока они не купят более качественное оружие.

Ссылка: Войны 3D-печати

Несите солнышко,
Несите улыбочки,
Hello Cutie уже тут!
Убери с лица киберпсиха взгляд,
Милый розовый ствол
другом стать рад,
Hello Cutie уже тут!

SANROO HelloCutie

Купон на скидку 5 eb на следующий заказ Hello Cutie

Ссылка: Sanroo HelloCutie

▶ Информация Для Игроков ◀

Когда дело доходит до культового классического оружия, никто не проектирует его так же, как ДжейЗиКей. Ее спин-оффы с HelloCutie от Санру повсюду. От ShotFrog (дробовик) до Koi Kicker (тяжелый пистолет), ее творческие усилия сделали ей имя. Фанаты аниме не могут насытиться. Но со славой приходят как крупные прибыльные контракты, так и нежелательное внимание со стороны недобросовестных мошенников. ДжейЗиКей связывается с командой, потому что на прошлой неделе ее преследовал конкурирующий 3D-художник, известный под именем Ганстер 3D. Парень пытался взломать ее агент, шантажировал ее не очень лестными фотографиями и видео и обычно появляется на каждом ее фестивале, пытаясь подраться. С ДжейЗиКей достаточно. Она попросила Эджраннеров7 выступить в качестве ее защиты на следующей неделе во время уличного арт-шоу, где она представляет свои новые идеи представителю Санру. Она предлагает процент со всех комиссионных, которые ей предложит компания.

▶ Информация Для Мастера ◀

Гангстер 3D (используйте **Нетраннера**) — вымышленное имя, это становится очевидным, когда персонажи начинают искать дополнительную информацию о парне. Если за ним последуют, он поведет команду в офис ДизКом, молодой дизайнерской фирмы, которая специализируется на продаже файлов для 3D-печати. Офис ДизКом расположен в большом здании на 20-м этаже. Есть лифт, предназначенный для посетителей, чтобы добраться до офисов. Количество офицеров службы безопасности на стойке регистрации равно половине игроков (используйте **Оперативников Службы Безопасности**, добавьте Комплект Кибераудио и коммуникаторы), еще несколько (число равно количеству игроков), патрулируют здание. Все они связаны внутренней системой связи. Есть частный лифт и две лестницы, одна на северной и одна на восточной стороне, обе с выходом на улицу. Первый этаж имеет сетевую архитектуру с точкой доступа на стойке регистрации и на северной стороне здания у двери. Двери наружных лестниц имеют замки с ключ-картами, которые можно обойти (проверка Электроника/Безопасность со СЛ10). Частный лифт имеет встроенную систему защиты (**Зона с Усыпляющим Газом**, см. **СТР. 216**). Если команда сможет получить доступ к частному лифту, они обнаружат, что у него есть только две кнопки: «Пентхаус» и «Первый этаж». Тот, кому это принадлежит, заправляет нехилыми деньгами.

Доступ к лестнице на 20-м этаже имеет ту же систему безопасности, что и внешняя лестница, и есть другая архитектура СЕТи, к которой можно получить доступ с лестничной площадки 20-го этажа. В этой СЕТевой-архитектуре присутствуют 2 Беса, которые не будут атаковать персонажей, если они не войдут в нижнюю правую ветвь (ту, что с узлами управления) архитектуры. Если в команде всего 2 Персонажа, в системе только 1 Бес. Если команде не удается обойти защиту двери с первой попытки, срабатывает сигнализация (отключение проверкой Электроника/Безопасность со СЛ12). Тревога оповестит патрулирующих здание охранников, которые быстро вышвырнут Персонажей, если те не решат стрелять

Если это произойдет, NCPD появится через 2d6 ходов (сначала 1d6 офицеров, используйте **Оперативник Службы Безопасности**).

Когда Персонажи в конце концов добираются до 20-го этажа, на лифте или по лестнице, они выходят на уровень с красивым белым виниловым полом и несколькими голографическими плакатами на стенах, демонстрирующими различную собственность ДизКом (Турбо Свин, Электро Зайка, Гиперактивная Гиена, Капитан Пиранья). Когда Персонажи проходят мимо рам, фигуры перестают танцевать и петь, глядя на посетителей с хмурыми лицами. Их внешний вид сменился от счастливых и радостных к совершенно ужасающему. Длинный коридор ведет к офисной двери с логотипом ДизКом ярко-синего цвета. Это автоматическая дверь, которая открывается, когда кто-то оказывается в пределах 2 метров. Когда дверь скользит в сторону, раздается серия смешков, похожих на детские. Внутри есть один стол, а за ним дверь. Сидит женщина с демонстративной улыбкой (она едва моргает). Она приветствует Персонажей и спрашивает, назначена ли у них встреча. Если кто-то скажет «нет», она спросит, не хотят ли они её назначить. Если Персонажи лгут, она на мгновение выглядит сбитой с толку, а затем предполагает, что Персонажи — шутники. Затем она просит их уйти. Если они откажутся, переходите к Мультяшной битве.

Попытка договориться о встрече оказывается проблематичной. Женщина сообщает Персонажам, что запись есть только через три недели. Она не шевелится.

Если в какой-то момент происходит любой вид насилия, происходит **Мультяшная Битва**:

Наружные двери в офис открываются. В коридоре мультяшные герои буквально вылезают из плакатов. Их глаза светятся ярко-красным. Глаза секретаря тоже загораются гневным красным светом. Герои мультфильмов начнут рычать перед тем, как открыть огонь по персонажам.

Мультгерои на самом деле голограммы, проецирующиеся с дронов (используйте **Большой Летающий Дрон** с очень тяжелыми пистолетами и Камерой Видеонаблюдения, см. **СТР 213**). Любой, кто стреляет в мультгероев, заметит, что пули проходят сквозь тела и врезаются в стену сзади. Дроны парят внутри голов мультфильмов. Обнаружив это, команда может стрелять по дронам, не целясь специально в голову. На каждого игрового персонажа приходится 1 мультипликационный персонаж и 1 узел управления дроном (максимум 4). Они контролируются 2 Бесами (см. **СТР 212**) в сетевой архитектуре 20-го этажа, каждый из которых запускает по два в свой ход.

После того, как дроны будут побеждены, персонажи могут допросить секретаря, который является псевдо-ИИ и ничего не скажет. Она не может помешать никому войти в офис управления. На двери электронный замок (Елктроника/Безопасность со СЛ12). Когда дверь офиса открывается, начинается интересная сцена: верхняя часть туловища человека подключена к массивной установке из трубок и проводов. У него нет ничего ниже грудной клетки. Рядом с ним парят два дрона с маленькими роботизированными руками. Этот человек — нетраннер по имени Винстон Фрамайтер,

не хочет неприятностей и признается, что стоит за преследованием ДжейЗиКей. Он рассказывает, что пытался отпугнуть представителя Санру и найти 3D-художника для ДизКом. Гангстер 3D — это просто проплаченное лицо. Мистер Фрамайтер обещает оставить ДжейЗиКей в покое, если Игроки оставят его в живых. Если игроки нападут на мистера Фрамайтера, он даст отпор (используйте Нетраннера, уменьшите MOVE до 0). Два дрона в его кабинете не имеют оружия и не атакуют.

Позже в тот же день ДжейЗиКей встречается с представителями Санру, которые решают не заключать с ней контрактов.

Сетевая Архитектура Первого Этажа

Этаж	По Ту Сторону "Двери"	СЛ
1	Пароль	6
2	Управляющий Узел: замки с ключ-картами на внешних дверях	6
3	Файл: содержит график встреч г-на Фрамайтера. Есть ряд встреч со случайными людьми (проверка Знание Местности со СЛ13 показывает, что все они второсортные местные художники). Кроме того, за последние две недели у г-на Фрамайтера было пять встреч с Гангстером 3D.	6
4	Висп	НЕТ
5	Управляющий Узел: доступ к частному лифту и может с него управляться.	6
6	Управляющий Узел: отключает Зона с Усыпляющим Газом.	8

Сетевая Архитектура 20-го Этажа

Этаж	По Ту Сторону "Двери"	СЛ
1	Пароль	8
2	Скунс, Убийца	НЕТ
3	Адская Гончая	НЕТ
4	Управляющий Узел: замки с ключ-картами на последнем этаже, а также система сигнализации всего здания.	8
5	Пароль. Этот этаж разделяется на две ветки	8

Этаж	По Ту Сторону "Двери"	СЛ
1	Аспид	НЕТ
2	Файл: содержит полный список 3D-художников и компаний в Найт-Сити. Есть заметки о том, с кем связался ДизКом и кого нужно «убедить» присоединиться.	8

Заметка: В правом ответвлении находятся 1-2 Беса, управляющие дронами. Более подробную информацию см. в Примечаниях гейм-мастера.

Этаж	По Ту Сторону "Двери"	СЛ
1	Управляющий Узел: электронные замки в кабинет мистера Фрамайтера	8
2	Управляющий Узел одним из Мультяшных Дронов (Турбо Свин)	8
3	Управляющий Узел одним из Мультяшных Дронов (Электро Зайка).	8
4	Управляющий Узел одним из Мультяшных Дронов (Гиперактивная Гиена).	8
5	Управляющий Узел одним из Мультяшных Дронов (Капитан Пиранья).	8

SANROO

HelloCutie

Несите солнышко, несите улыбочки,

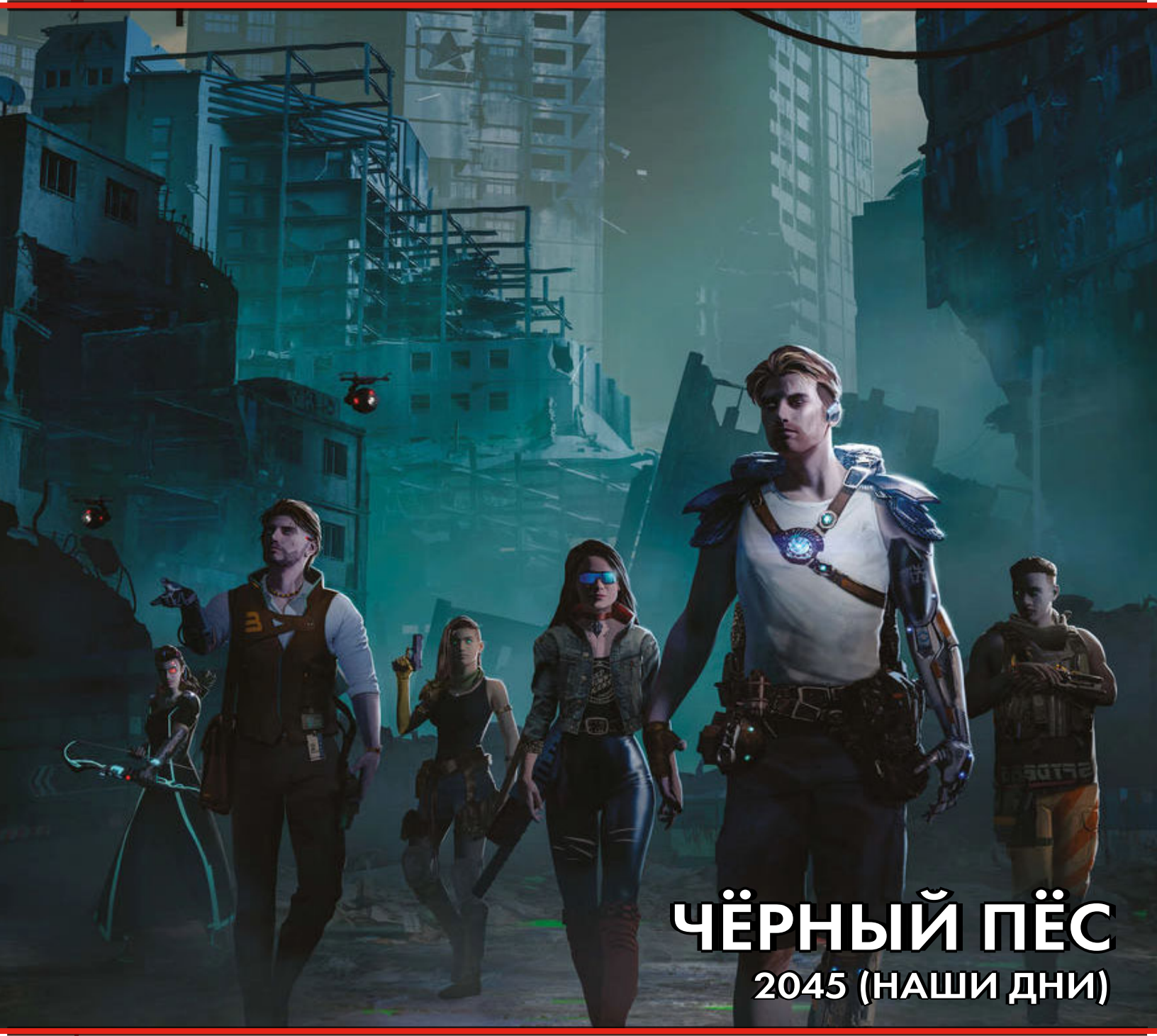
HelloCutie уже тут!

Убери с лица киберпсиха взгляд,
милый розовый ствол другом стать рад!

Милейший пистолет
на рынке!

Такой прелестный,
даже кровь порозовеет!

SANROO



ЧЁРНЫЙ ПЁС

2045 (НАШИ ДНИ)

Все начинается с тайн. Обрывок песни. История, рассказанная вашим отцом. Поиск кусочка головоломки. История о влюбленных. Запретное сокровище. И наследие, до которого нужно дожить.

ЛИЛАЙА И ТРЕЙС

Слепой человек, потерявшийся в уличных узорах, я должен увидеть, чтобы вернуться и попытаться уйти у меня плохое предчувствие, что мне нужно почувствовать, как чёрный пёс бежит рядом со мной по дороге, которой нет конца.
Город спит, но в моей голове завязался узел, который никак не развяжется...

a blind man lost, in the streets
a pattern here, I need to see
keep returning keep trying to leave
got a bad feeling that I need to feel
black dog runs at my side
down a road, no end in sight
the city sleeps but in my mind
got a knot that won't unwind...

"Развязать?

"Отвязать?"

"Срань." Лилайя морщит нос, пытаясь разобраться со следующей частью стиха. Конечно, она может заполнить строчку своими собственными идеями, но это будет не его стиль. Это будет не то, что сказал бы он. И это важно. Это могла быть последняя песня в жизни. Она должна исполнить ее правильно. Она в долгу перед ним.

слепой человек, потерявшийся в уличных узорах, я должен увидеть ...

a blind man lost, in the streets
a pattern here, I need to see...

Трейс отрывает взгляд от своего агента и полудюжины связанных с ним экранов. "Знаешь, ты поешь это уже в двухсотый раз". Он откидывается в кресле и задумчиво смотрит в окно конапта. "А ты все время меняешь мелодию. Чертовски раздражает, знаешь ли". Он бросает на Рокершу слегка взбешенный взгляд, но потом смиряется.

"Я знаю, да. Но я не знаю мелодию. У меня нет достаточных данных для работы. Один дерьмовый пиратский даталинк с дерьмовой кучки старых записей со студийной сессии, которая произошла сколько лет назад?". Она поднимает глаза от своего синтезатора и смотрит на Медиа, который пожимает плечами.

"Твоя проблема очевидна", - замечает он.

"Да? Правда чтоли?"

"Тебе нужно больше мозгов для решения проблемы. Выложим это в Дата Пул. Посмотрим, откликнется ли кто-нибудь. Может быть, кто-то был на студийной сессии той ночью — кто-то, кто все еще жив и не впал в маразм".

Трейс переключает взгляд с экрана на историю, над которой он работал. В любом случае, и он не слишком продвинулся вперед. Как у Лилайи, у него есть только фрагменты всей истории, и тот, кто рассказал ему ее — Старик — тоже не знает всего. Он нажимает на датакоды, чтобы открыть свою личную связь с Пулом для трансляции, поднимает свой Агент вверх, чтобы посмотреть в лицо Лилайе. "Повтори это. Еще раз. Как бы мне ни надоело это слышать, повтори". И Лилайя повторяет.

Трудно сказать, кто больше удивился, когда двадцать минут спустя на канале связи Трейса раздается ответный пинг.

Голос — ровное контральто с легким металлическим оттенком. Женский. Или созданный, чтобы звучать так.

"Я видела ваш пост. Думаю, я смогу вам помочь".

КЕПЛЕР И ПНЕВМО

В другой части Найт-Сити Кеплер заряжает миниган на крыше. Он слишком часто барахлит, и она не хочет, чтобы он барахлил, когда она на Шоссе, вдали от мастерской с запчастями. Она вытирает лицо тыльной стороной руки — увеличенной — и оставляет след космолина на носу. Она слышит хихиканье Пневмо из угла "Комби", где он сидит, когда ковыряется в Дата Пуле. Он работает над своим любимым проектом — фрагментом кода, который он отслеживал почти полдесятка лет.

"Чего?"

"Трейс выкладывает какую-то песню, над которой работает Лилайя. Я думаю, это точно та вещь, над которой она работает". У него грубый голос: он нечасто использует его, когда находится в роли Лица. Кеплер бросает в него тряпку, затем снова поворачивается к минигану. "Не знаю, какого черта эти двое до сих пор не джекнулись", - рассеянно говорит она. Нетраннер поднимает очки и начинает просматривать стопку щепок. Он ищет что-нибудь хорошее, что можно превратить в быстрые евробаксы для финансирования их следующего путешествия по Шоссе. "Не все, кто работает вместе, должны встречаться и жениться, Кеп", - отвечает он, в его голосе все еще слышится лондонский говор. "Мы с тобой в этих краях довольно нетипичны".

"Да, но..." Кеплер делает паузу в середине разговора. Она что-то заметила. Несколько силуэтов движутся через мусорные кучи в сторону Комби. "Извини. Занята, Ню", - ворчит она, забираясь в седло минигана. Хорошо, что я только что перезарядила, - думает она, подключая инфракрасник в левом

глазу и подключаясь к процессору оружия. Ее усиленное зрение идентифицирует фигуры как группу бустеров, пытающихся обойти Комби с фланга. Похоже, отбросы из Железных прицелов вернулись. Она снимает предохранитель, поворачивает орудие и пускает очередь. Грохот тяжелого мини-гана сотрясает весь Комби, сбивая книги с полок и посуду на кухне. Бандиты из Железных Прицелов разбегаются, падают. Некоторые тащат своих раненых из-под ее огня. Она отключает мини-ган — нет смысла тратить патроны. Эти ребята еще долго не вернутся.

"Привет, Кеп", — говорит Пневмо, отсоединяя уши с помощью своих удлиненных киберпальцев. "Трейс только что позвонил мне. Что-то интересное намечается".

Кеплер ухмыляется. А ведь она уже начинала скучать.

Дэмиен и Зара

Дэмиен только что закончил замену поршней в предплечье, когда раздался пинг. "*Хренов русский киберимплант*", думает он, поворачивается и даёт своему дрону ползти по руке к Агенту, стоящему на верстаке. Зажимом для магнитов дрон подхватывает Агент и передаёт ему. он разговаривает, пока борется с непокорной русской киберрукой. "Слушаю" — говорит он. На самом деле ему не нужно разговаривать через агент — он полностью соединён с радио/аудио, но клиенты ценят личный контакт, когда видят ваше лицо. Он слушает Трейса несколько минут, затем кладет киберруку и шаркающей походкой направляется к двери мастерской. "Йоу, Зара!"

Соло отрывает взгляд от мишени, в которой она только что пробивала отверстия. В наши дни не так уж много людей занимается стрельбой из лука, но она всегда считала это полезным навыком: бесшумно, метко, и почти всегда можно вернуть свои стрелы. "Что?" — ответила она, переключая оптику из режима прицеливания. "У нас какие-то проблемы или как?"

Дэмиен стоит в дверях ветхого металлического контейнера/офиса. "Нет", — говорит он с ухмылкой. "Просто Трейс и Лилайя. Они хотят, чтобы мы прикрыли их дорогостоящие задницы, пока они проверяют одну из зацепок Трейса".

Зара нажимает на фиксаторы, и лук складывается в удобную для переноски упаковку. Стрелы тоже складные, и она держит их в кобуре на спине. Лук — не единственное ее оружие: как профессионал, она отлично стреляет из Канг Тао, который держит в наплечной кобуре. Она пожимает плечами. Трейс — надежный источник дохода, и он гораздо умнее большинства клоунов, которых она получает в качестве своих работодателей. Она справится со всем, что взбредёт ему в голову. "Поехали", — говорит она, подхватывая свою сумку, и направляется к мотоциклу.

Саманта

"*Итак, как я уже сказала, я думаю, что могу вам помочь*", — говорит она. "Ее" зовут Саманта, и ее рост составляет 210 сантиметров. Хромированная с ног до головы, она похожа на металлическую амазонку, вплоть до сформированных металлических мышц. Как ни странно, она одета в майку и теплые леггинсы на тело, которое никогда не чувствует боли или температуры, если только не сама захочет этого. "*Полное преобразование тела*", думает Дэмиен. Он смотрит на нее, как собака на бифштекс, не из похоти, а с желанием залезть внутрь и разобрать ее на части, чтобы посмотреть, как она устроена. Ее холодные голубые кибероптические глаза смотрят на него, затем сквозь него, фокусируясь на Лилайе. "*Ты — Рокербой?*" спрашивает Саманта ровным контральто.

Лилайя кивает, и Саманта жестом указывает на пару мягких кожаных диванов вокруг центрального кофейного столика. "Присаживайтесь", — предлагает она. Они присаживаются.

Знакомство с Командой

Главные персонажи Чёрного Пса (Лилайя, Трейс, Кеплер, Пневмо, Дэмиен и Зара) были созданы с помощью шести замечательных, реальных киберпанков, которых мы любим называть "Cyber6".

Пятеро из Cyber6 пользуются настоящими протезами, и это то, о чем мы много думали, когда писали ***Cyberpunk RED****.*

Киберпанк ближе, чем вы думаете. Часто эта идея вызывает беспокойство, но когда речь заходит о том, что было достигнуто в мире протезов, эта идея вызывает радость, и это то, что мы хотели отметить в этом выпуске.

Cyber6 вдохновляет не потому, что у них есть протезы конечностей и они живут полноценной жизнью. Они вдохновляют потому, что каждый из них является ярким примером того, как сделать мир лучше. Это будет правдой, несмотря ни на что.

Мы будем знакомить вас с Cyber6 и персонажами, которых они создали, в боковых колонках этой истории.

Натренированные глаза Трейса осматривают комнату. Она похожа на гараж — нет, это и есть гараж, только с несколькими предметами слишком удобной мебели, расставленной в стратегических местах, есть даже огромная пуховая перина с одной стороны. Но три вещи выделяются особо: Первая — это полноразмерный спортивный автомобиль, припаркованный в одном из отсеков для автомобилей — удивительно сохранившийся для машины двух десятилетий от роду. Вторая — большое голо в рамке с изображением рокербоя — легендарного Джонни Сильверхэнда — в алькове, окруженном цифровыми свечами и различными концертными памятными вещами.

BY ADRIAN MARC

Последний предмет — большой деревянный ящик. Его длина около двух с половиной метров, ширина — метр двадцать. Он перевязан металлическими ремнями и имеет несколько сложных замков и защитных устройств, прикрученных к нему.

Саманта грациозно садится. Все, что она делает, кажется изящным. Когда они присоединяются к ней, она тянется к своему серебристому декольте. Раздается тихий хлопок, и между грудей открывается маленькая панель. Она извлекает тонкую пластиковую пластину: датачип. Она держит его перед Лилайей.

"*То, что у вас есть, — всего лишь фрагмент*", — объясняет Саманта. "*Кто-то был там в ту ночь после закрытия клуба, и они успели взять образец, прежде чем вышибалы выгнали их. Но то, что есть у меня, —* и тут она жестом показывает на тонкий голубой чип, — *это полная песня, записанная его собственным голосом. Джонни Сильверхэндом*". Что-то есть в ее голосе, что-то, что пробивается даже сквозь идеально выверенные тона: чувство благоговения. Глаза Трейса и Кеплера встречаются, когда они улавливают это. *Она — фанатка Сильверхенда*, подумали они в одно и то же мгновение. *Все эти годы она хранила этот чип как память.*

Саманта продолжает. "*Но прежде чем я отдам вам это, я должна рассказать вам пару вещей: Чип был записан Джонни незадолго до его исчезновения в 2023 году. Но он был поврежден... ну, он был поврежден ЭМИ-вспышкой*".

Дэмиен сканирует чип глазами с максимальным увеличением. Через несколько секунд он говорит: "Радиация, верно?".

Саманта выглядит удивленной. "*Откуда вы знаете?*"

Техник пожимает плечами. "После ядерной бомбы по городу валялись тонны взорванных чипов и другой электроники. Я ведь техник, верно? Ко мне постоянно приходят люди и приносят поврежденные ЭМИ чипы. Я нашел тут все признаки".

Саманта задумчиво сидит. "*Ну, тогда ладно. Вся песня там - я думаю. Но часть ее запутана, как шифр. Я не технарь, я не смогла восстановить эту часть; я просто сделала копию оригинала. Это одна из тех копий*". Ее глаза закрываются, как будто она вспоминает что-то болезненное. "Но вы можете забрать его", - наконец говорит она.

Трейс наблюдает за лицом Саманты, пока она передает Лилайе чип. Наконец, он говорит: "Так что ты хочешь взамен?". Саманта выглядит удивленной, но быстро успокаивается, когда слышит речь Медиа:

"Это Найт-Сити, Чумба. В этом городе никто никому ничего не дает за бесценок. Так что назови эту цену".

Серебряная женщина медленно кивает. "*Хорошо, только одну вещь. Но это вроде как большая вещь*". Она указывает жестом на большой деревянный ящик рядом и говорит: "*Мне нужно, чтобы ты доставил это в другое место. В город. В Нью-Мексико. В место под названием Лос-Аламос Лабс*".

ГОРОДСКОЙ БОЙ

Они тащат ящик к Комби. Саманта с ними, но прикрывает сзади. С разных сторон улицы, вокруг них собирается банда. Они бросают ящик, и начинается перестрелка. Кеплер бежит к Комби, а Зара и Пневмо прикрывают ее тыл. Пневмо бросает в преследователей светошумовую гранату. Достигнув левой стороны фургона, Кеплер открывает грузовой люк в задней части.

Тем временем Саманта взваливает ящик на плечи. Она шагает к Комби как раз в тот момент, когда грузовой люк опускается, захлопываясь с уличной стороны. Она говорит Заре, чтобы та выкинула мотоцикл через задний борт — она позаботится об остальном.

Пневмо выталкивает мотоцикл на улицу, а Саманта, пошатываясь, почти бросает ящик в грузовой отсек. "Он внутри! Теперь убирайтесь отсюда!" — кричит она на всю оглушительную громкость своего голосового усилителя.

Дэмиен кричит Саманте: "Ты огонь выдержишь?".

"Я была бы очень плохим пожарным, если бы не была!" — отвечает она, перебивая звук своей хрипящей перенапряженной вентиляционной системы.

"Круто", — кричит он, затем отматывает длинный шланг из резервуа, который он только что вытащил из багажника Комби. Огромная струя огня вырывается в прямо в центр скопления бандитов. Напалм.

Кеплер запускает Kombi, прорывается сквозь огонь и обломки к дороге, останавливаясь только для того, чтобы Трейс и Лилайя забрались на борт через открытые двери. Они проносятся через обломки светящейся Зоны Поражения, преследуемые несколькими машинами дорожных бандитов, набитыми головорезами. Вся команда пытается отстреливаться от преследователей. Когда они проезжают мимо уличных точек доступа, Пневмо успевает брать под контроль под контроль краны, бульдозеры и другие строительные машины, включая пару огромных строительных мехов GRAF3. Он опрокидывает одни из строительных лесов, окружающих здание, построенное наполовину. Леса оглушительно падают и раздавливают одного из преследующих Панкноутов, но остальные всё еще висят на хвосте.

Внезапно Кеплер даёт руль направо и проносится между рядами штабелей грузовых контейнеров. Бандосы все еще держатся за ней, она проносится через ограждение и попадает на большую открытую площадку, обрамленную сотнями контейнеров. Со всех сторон на нее бросаются кочевники в кожаной одежде с оружием. Они узнают Комби как один из своих и открывают огонь по бандитам, которые пытаются сбежать из под огня кочевников. Кеплер нажимает на тормоза и глушит мотор. Она откидывается на сиденье. К водительскому окну подъезжает крупный Кочевник с огромными усами и рваным Стетсоном. В машине он везет дымящийся M249 SAW. Он улыбается и говорит дружелюбным тоном: "Маленькая леди, если вы планируете присоединиться к остальному конвою, то, я бы сказал, вы неплохо справляетесь".

ШОССЕ КОЧЕВНИКОВ

"Хорошо, что Комби такой вместительный оказался", — комментирует Пневмо, когда четверо из них уже втиснулись в пассажирский отсек. Девятиметровый в длину Комби, по форме напоминает

Кеплер

создана при помощи Эшли Шерман

Семья Кеплер, стая кочевников из Флориды, постоянно пыталась свести концы с концами. Она родилась без нижней половины правой руки, но из-за нехватки денег у семьи ей не могли установить кибер, пока она не сбежала сама, чтобы заработать на него. В наши дни она обычно работает в команде со своим мужем Пневмо.

Эшли Шерман родилась в Чулуота, штат Флорида, недалеко от Орландо. Как и Кеплер, она родилась без нижней половины правой руки чуть ниже локтя. В детстве она жила на ферме, занималась верховой ездой и дрессировкой лошадей, танцами и подводным плаванием. Ее первым протезом была золотая бионическая рука i-Limb Quantum от Össur. Сегодня она живет в Лондоне, занимаясь модельной и актерской карьерой вместе со своим мужем Джеймсом Янгом и их ребенком.

Пневмо

создан при помощи Джеймса Янга

Пневмо научился справедливости у своих родителей: честных полицейских в коррумпированной системе. Он рано начал заниматься нетраннингом, чтобы бороться с власть-имущими, что в итоге привело к погоне и аварии, в результате которой он чуть не погиб. Семья тайно вывезла его из страны, где он восстановился и встретил свою жену и партнера Кеплер.

Ведущий на BBC, дважды ампутированный Джеймс Янг — страстный популяризатор науки, получивший прозвище "Metal Gear Man" после сотрудничества с японской компанией Konami, занимающейся разработкой уникальной бионической руки. Работы Джеймса, в том числе "Могут ли роботы любить нас?", можно увидеть на канале BBC Three на YouTube. Он живет в Лондоне со своей женой Эшли Шерман и их ребенком.

хорошо бронированную коробку с гладкими бортами. В нем могут спать восемь, в крайнем случае, десять человек. Это обычная конструкция, используемая семьями кочевников по всему Юго-Западу: ванная комната, кухня и кладовки расположены по всей его вместительной опорной раме. Комби — это ее дом — последнее, что Кеплер получила от своей семьи во Флориде.

Полдень, слепит солнце, от бесконечного асфальта, уходящего на восток, поднимается жар. Вокруг них — десятки транспортных средств: низко сидящие кибербайки, вооруженные и бронированные тачки всех марок и моделей, различные Комби, похожие на их, а в центре — гигантские затмивающие своими размерами всё остальное силуэты дорожный Хаулеров — больших, многосоставных наземных грузовиков-поездов Кочевников, которые могут перевозить тонны грузов, а также вмещать по меньшей мере полдюжины семей. "Нам повезло, что они нас впустили", — с ухмылкой комментирует Пневмо. Кеплер качает головой. "Не повезло, детка. Это благодаря Трейсу. Альдекальдос — это как, ну, блядь, королевская семья кочевников". Она поджимает ноги — Пневмо за рулем, а она пользуется возможностью отдохнуть после полуночной поездки на вертолете. Она добавляет: "Ты не ткажешь сыну Старейшины Альдекальдо, если все еще хочешь иметь место в Семье". Ее объяснения прерывает лязг: Дэмиен возится с какой-то модернизацией двигателя Комби, которую он хочет установить, когда они разобьют вечерний лагерь. За шумом шоссе она также слышит пиканье синтезатора Лилайи, когда рокер пытается найти песню, над которой она так усердно работает.

Слепой человек, потерявшийся в уличных узорах, я должен увидеть, чтобы вернуться и попытаться уйти у меня плохое предчувствие, что мне нужно почувствовать, как чёрный пёс бежит рядом со мной...

В главном отсеке Комби, занимая место, где обычно хранится байк Зары, стоит ящик. Он удивительно тяжелый. Он А еще он удивительно хорошо защищен. Саманта недвусмысленно предупредила их, чтобы они не открывали ящик. "Откройте его, и вы подпишете себе смертный приговор", — говорит она. "Даже я не могу его открыть. Просто перетащите его в Нью-Мексико, по адресу, который я загрузила вашим агентам, и дело сделано". Она также дала им несколько тысяч Эдди на расходы, но дело не в этом. В Найт-Сити, если ты обещаешь кому-то что-то сделать, ты просто делаешь это.

На заднем сиденье комби сидит Зара, задумчиво глядя на свои руки. Наконец она лезет в свою сумку и достает большой завернутый пакет. От него пахнет космолином, и, разворачивая его, она видит, что большой пистолет много раз использовался, но за ним все равно хорошо ухаживали. Когда она направлялась к выходу из гаража, Саманта отвела ее в сторону и протянула ей пакет. "Ты должна взять это", — сказала серебряная женщина. "Он никогда больше не будет им пользоваться, и я думаю, что вы подходящий человек, чтобы носить память о нём".

Как и у Саманты, огромный пистолет имеет серебряную хромированную отделку. Зара поднимает его, смотрит в ствол. Он кажется очень тяжелым. Тяжелым с каким-то невыразимым качеством, которое больше, чем его вес.

Ей кажется, что она знает, что это такое, но боится уточнять.

Истории призраков

Вечер в пустыне.

Пока остальные члены группы собирают еду, Трейс бродит в центре лагеря кочевников. Он задает несколько вопросов, потом еще несколько, пока в конце концов, руководствуясь собранной информацией, не подходит к костру рядом с худым длинноволосым мужчиной лет сорока. Кочевник приветливо поднимает перед ним металлическую флягу. "Ты пьешь, молодой Альдекальдо?".

"Ты меня знаешь?" — отвечает Трейс, поднимая флягу и делая глоток. Кочевник кивает. "Я давно не видел тебя, но, леший... в прошлый раз тебе было около семнадцати. Тогда у меня было гораздо меньше седины в волосах".

"Ты знал моего старика, верно?"

"Ага, Знал."

"Не возражаете, если я спрошу вас кое о чем? Кочевник усмехается. "Пали, молодой Альдекальдо".

"Итак, Старик рассказал мне немного об истории с Арасакой. Про Бомбу, про бой". Трейс смотрит на Кочевника с особым интересом. "Он сказал, что ты был там". Его собеседник кивает, берет флягу и делает глоток. "Давно это было". Трейс просто смотрит на него, потом на огонь, потом снова на кочевника.

"Когда ты молод, чумба, ты думаешь, что бессмертен". Возрастной кочевник протягивает руку, разжигает умирающий огонь. Затем он снова смотрит на Трейса. "Значит, старик Сантьяго так и не рассказал тебе, что произошло в тот день?"

"Он рассказал мне кое-что из этого. Но даже он не знал конца".

"Ну, это потому, что его там не было. Он немного отошел от тех дней, когда гонялся с Бестией и Джонни. Встретил твою маму, остепенился, в итоге возглавил Семью. Но я, я был там до самого конца. Конечно, тогда я был намного моложе, примерно твоего возраста. Я был одним из Эль Лобос — Волков — воинов Альдекальдос. Носил много кожи и длинную винтовку, в общем, делал себе имя.

"Итак... Слушай. Мы высадились из AV на верхнем этаже. Шайтан прикрывал вход, а Спайдер Мерфи взламывала киберзащиту. Джонни, я не знаю, зачем он там был. Может, ему было стыдно за то, что он не спас свою compañera после стольких лет.

В общем, он был там, со своей большой серебряной рукой и большим серебряным пистолетом. И мы пошли внутрь, вплоть до лаборатории Ары, где они держали подругу Сильверхэнда. Десять этажей вниз в здание.

"Потом они набросились на нас. В первой атаке они взяли репортера. Мы, Лобос, были прижаты, в тот день я потерял своего брата Антонио. Потом этот большой ублюдок, Смэшер, налетел на нас, как надоедливая мука. Он убил бы нас всех, но тут Сильверхэнд встал, что-то крикнул ему и начал стрелять. Он должен был знать, что это ничего не даст — даже большой серебряный пистолет не мог остановить Смешера, но он попытался и был разорван за свою дерзость. Но это дало Шайтану шанс схватиться со Смешером и удержать его, пока мы хватали репортера и пробирались к лифту на крышу. Нам пришлось оставить Рокера позади, у нас просто не было времени.

"Вот чего я до сих пор не могу понять. Мы несли чемодан. Они не сказали мне, что это было, но он был довольно тяжелым. Во время боя я огляделся вокруг в поисках того парня Моргана, главного cabrón, но его нигде не было видно. Он просто сбежал с чемоданом и, кажется, направился вниз по лестнице. Я не видел его до тех пор, пока мы не залезли в AV, когда он и этот ублюдок Смэшер набросились друг на друга.

"Примерно через минуту или две, когда мы уже были довольно далеко от здания, взорвалась ядерная бомба".

Глаза Трейса сузились. Это то, что он искал.

ГРОМ НА ДОРОГЕ

Раннее утро. Рассвет. На дороге. Кеплер держится в середине колонны, ближе к задней части. Через несколько часов,

Трейс Сантьяго

создан при помощи Трейса Уилсона

Когда твой отец — босс целой нации кочевников, бывает трудно заявить о себе. Трейс Сантьяго делает это в качестве Медиа. Некоторое время он работал "легально", но после того, как его несколько раз обошли менее "этнические" репортеры, ушел на фриланс. Теперь он загружает свои собственные репортажи прямо в Дата Пул.

Трейс Уилсон — детский писатель, амбассадор бионики и врожденный ампутант. Родившись без правой руки, Трейс вырос с тревогой о том, что он не такой, как все. Он опубликовал свою первую детскую книгу в возрасте 21 года, в том же году, когда получил свою первую бионическую руку. Книга "Уникальный я" и ее продолжение "Уникальный храбрец" помогают детям с ограниченными возможностями научиться любить отличия, которые делают их уникальными, и преодолеть свои тревоги.

когда мимо проносится очередной бесчисленный сухой пустынный кустарник, они замечают что-то: сзади, далеко в знойной дымке, поднимается облако пыли.

Трейс достает свой дрон и запускает его. Он летит назад, передавая изображение на ожидающнго его Медиа. Через несколько минут он ворчит: "Приближаются неприятности. Банда байкеров".

Но это не обычные байкеры типа "воинов дорог". Эти парни — кто угодно, только не типичная банда. Это почти пятьдесят байкеров-босодзоку — грозных японских байкеров, хорошо вооруженных. Эти парни — элита. У них реально хорошие мотоциклы, вооруженные серьезным оружием: пулеметами, гранатометами, ракетами.

А еще они очень хорошо выглядят — как японские поп-идолы.

Лилайя поражена. "Нас собирается убить гребаный бойз-бенд?" — кричит она Заре.

До сих пор Зара не подключалась к пистолету. Но ситуация плохая, не время разминаться с новым оружием. Она вытаскивает кабель из приклада большого серебряного пистолета и подключает его к своему запястью. Через мгновение ее глаза затуманиваются, на ее зрение накладывается прицельная сетка со всеми ее вспомогательными дисплеями.

"Я лучше умру!" — кричит Соло в ответ, целясь, стреляя, снова целясь в непрерывном ритме.

Дэмиен вклинивается. "У того парня был мейкап?"

Зара качает головой. "Не то чтобы."

Лилайя фыркнула. "Если хочешь, можешь звать это так".

Босодзоку разворачивают высокие черные флаги на задних крыльях и на большой скорости приближаются. Кеплер стреляет из пушки, отбрасывая Комби дальше в середину колонны. Затем орда мотоциклов настигает их. Завывая двигателями, стая мотоциклистов обходит колонну с фланга. Конвой открывается: орудия Комби и Хаулеров молотят, выбрасывая гильзы на дорогу позади них.

Гирокоптеры кочевников срываются с неба, сметая орду легким автоматическим огнём. Но по мотоциклам трудно попасть. Они снуют туда-сюда среди колонны, что-то выискивая, прощупывая, пока в конце концов не обнаруживают Комби команды.

BY SEBASTIAN SZMYD

Пока Кеплер пробирается сквозь плотную толпу машин, пытаясь избавиться от преследователей, Пневмо работает на верхней турели, ведя огонь из тяжелого пулемета 50 калибра, стараясь не задеть других членов колонны. Тем временем Зара и Лилайя высовываются из бронированных окон Комби и начинают отмечать цели, когда они появляются в зоне видимости. Байкер пытается проскочить перед Кеплер, пытаясь заблокировать ее. Кеплер поддаёт газу и переезжает через него. Другой мотоциклист прыгает по открытой рампе соседнего Хаулера, взлетает в воздух, перепрыгивая через Комби и пытаясь бросить гранату в Пневмо.

Не задумываясь, Зара ловит гранату прямо в воздухе — интерфейс пистолета, кажется, повышает ее полевую осведомленность до абсурдного уровня. Кажется, что он почти овладевает ею, придавая ей сверхъестественную точность и ощутимо холодное нетерпение. Позже Дэмиен выяснит, что кибер-интерфейс пистолета был модифицирован для создания практически киберпсихоло-гического уровня обратной связи, подавляющего обычную эмоциональную реакцию пользователя на боевые ситуации и дающего ему возможность управлять собой подобно роботу. Но сейчас на это нет времени. Она продолжает стрелять.

Два мотоциклиста выезжают со стороны водителя и открывают огонь по задней части транспорта Кеплер. Дэмьен пользуется одним из орудийных портов и выбрасывает на дорогу комбинацию напалма и огня. Комби с другой стороны поворачивает и поливает пулями ведущего мотоциклиста, мотоцикл заносит и почти врезается в Кеплер, которая выкручивает руль вправо, чтобы избежать попадания пуль. Она врезается в мотоциклиста, обогнавшего их с пассажирской стороны, который отлетает к своему напарнику. Они опережают взрыв, когда дорожный тягач сбивает оба упавших мотоцикла.

Хаулеры начинают сбрасывать шипованные маты, разрушая плотную фалангу босодзоку. Затем раздается звук реактивных двигателей, который становится все громче и громче. С оглушительным грохотом три AV-4 кочевников опускаются над сухими подножиями холмов, их направленные на взор красного глаза миниганы издают высокочастотную песню смерти. Боковые двери откидываются назад, открывая установленные на карданах пушки 50 калибра, которые обрушиваются на них со всех сторон. Босозоку пытаются перегруппироваться, но огромное количество огня ломает их ряды.

Под защитой своего эскорта из парящих AV колонна движется к относительной безопасности далекого Альбукерке.

ГОРЯЧАЯ КАРТОШКА

Конвой остановился в крошечном, пустынном городе-призраке Грантс, штат Нью-Мехико. Раньше в Грантсе был Волмарт — его двери кем-то выломаны, а все здание разграблено. Но огромная парковка все еще на месте, хоть и местами занесенная сугробами из песка. Конвой использует ее, чтобы зализать раны и перезарядить оружие. Над головой кружат AV, следят за дорогой в обоих направлениях.

Но внизу, в Комби, идет новый бой.

"Хорошо. Что, черт возьми, происходит?" — кричит Лилайя, звучащая... ну, сказать, что она разозлилась — это ничего не сказать.

Зара сердито потирает голову. "Да. Что такого важного, что кто-то готов послать за нами целую армию наемников-байкеров? Такие парни стоят недешево. Это дерьмо уровня корпорации".

Пневмо пожимает плечами. "А ты уверена, что целью были мы?"

Трейс качает головой. "У меня был беспилотник, наблюдал. Байкеры прочесали всю колонну, а потом нацелились на нас. Нет сомнений, что мы были теми, кого они искали".

"Послушайте, никто не пытался убить нас до того, как мы взялись за эту работу. Ну, никто из тех, кто обычно не пытался нас убить". Лилайя жестом указала на ящик. "И они не нападали на нас по дороге туда — только по дороге от туда".

Дэмиен

создан при помощи Брайана Маркеса

Всегда увлекался технологиями, и когда обстоятельства вынудили Дэмиена в юном возрасте обзавестись киберрукой, он не расстроился. Это была просто еще одна игрушка, с которой можно было играть. Теперь, повзрослев, он предпочитает работать наемным техником, а не корпоративным дроном, чтобы заработать деньги, необходимые для создания того, что он представляет в своем воображении.

Сколько Брайан Маркес себя помнит, он всегда увлекался видеоиграми. Используя эту страсть, он занял должность продюсера в индустрии и теперь борется за то, чтобы игры были не только увлекательными, но и доступными для всех. Родившись с одной рукой, он всегда хотел быть уверенным, что сможет играть в игры, которые он любит, и он сделал карьеру на том, чтобы все остальные тоже смогли в них играть.

Зара

создан при помощи Анджелы Джуффриа

Известная своей осторожностью, Зара работала телохранителем для преступников и богачей и зарабатывала на этом хорошие деньги. Когда ее личность попала в Дата Пулы от врага, ей пришлось залечь на дно, чтобы прожить достаточно для отмщения. Теперь она работает наемным убийцей в группе Эджраннеров.

Актриса, модель и защитница интересов инвалидов в СМИ, Анджелы Джуффриа родилась без левой руки ниже локтя. Самый молодой человек в мире, которому установили миоэлектрический протез, Анджела находится на передовой бионических технологий, потому что считает важным участие пользователей в этом процессе. Ее можно увидеть в сериалах "Impulse" и "Chicago Med", она имеет степень магистра психологии.

"После того, как мы забрали ящик, - говорит Кеплер.

"Ага..." протягиват Зара. "Ящик..."

Все смотрят друг на друга. Никто не хочет задавать следующий вопрос. Наконец, Трейс смотрит на Дэмиена. "Итак... ты рыскал возле ящика, как я подозреваю?"

Дэмиен выглядит немного смущенным. Он разводит руками. "Только внешнее сканирование", — признается он.

"И...?" Вынуждает Трейс.

"Хм. Ага", — говорит Дэмиен. "Окей. Он использует много накопленной энергии. Довольно радиоактивный на одном конце. Нас не убьет, но я бы сказал, что все равно убедитесь, что ваши радиоактивные фильтры работают".

"Хочешь, чтобы я попытался взломать защитные системы?" — предлагает Пневмо. Кеплер отрицательно качает головой.

"Я все думаю о том, что сказала та милая серебряная señorita", — говорит Трейс. "Особенно мне запомнилась часть о написании наших собственных предсмертных речей".

Зара гримасничает. "Да, но кто-то уже дважды пытался убить нас, чтобы получить это. Вот что я называю серьезным намеком". Пневмо смеется. Кеплер складывает руки и смотрит на Пневмо. "Я против этого. В этом ящике находится целый мир, и я не хочу иметь ничего общего с тем, чтобы открывать его. Мы согласились доставить его, и это все, что мы должны сделать".

"С другой стороны, если мы собираемся умереть, — возражает Лилайя, — я бы очень хотела знать, за что мы будем умирать".

"Черт. Я уже знаю, что там", — утверждает Трейс. Остальные члены группы вопрошающе смотрят на него. Он качает головой.

"Это Джонни Сильверхэнд".

Они смотрят на него так, словно он только что объявил, что он космический ящер с планеты X, и он поднимает руку, прежде чем начинаются споры.

"Послушайте, это имеет смысл. Я проверил нашего нанимателя. До войны она была спасателем. Пожарным. Впервые попала под обломки, когда взорвалась ядерная бомба. У нее уже была история с Сильверхэндом, когда она спасла его от пожара в студии в 2015 году. И она — фанатка Сильверхэнда. Может быть, даже из фангруппы Сильверхэнда — я слышал, что он много путешествовал и не был особенно разборчив".

"Итак, Сильверхэнд исчез сразу после ядерной бомбы. С тех пор его никто не видел. По слухам, Джонни работал над большим делом с некоторыми из своих старых друзей — налёт на Арасаку. Если сложить все улики вместе, становится очевидно: серебряная фанатка нашла тело Джонни и положила его в лед. А теперь мы его перевозим".

"Я прошел ЛЁД", — внезапно объявляет Пневмо. Он не из тех, кто ждет, пока команда примет решение. Он смотрит на Дэмиена. "Твоя очередь", — говорит он. Техник погружается в работу, работая со своими инструментами, пока не раздается отчетливый щелчок. Тем временем Кеплер наблюдает за ними обоими в ярости.

Дэмиен и Пневмо отходят в сторону, снимая при этом блочные защитные замки. Затем они нажимают на переключатель доступа. Раздается глухой звук, когда пломбы на ящике разжимаются. Дэмиен откидывает крышку, а Зара готова открыть огонь из большого серебряного ствола. Остальные члены группы заглядывают через край ящика.

В защитной пенопластовой обивке плотно упакован серый цилиндр длиной два с половиной метра и шириной примерно метр, имеющий форму торпеды. Он покрыт цифрами, буквами и многими, кучей слов на японском языке. Злые слова. Самый большой иероглиф, в центре — огромный желто-черный трилистник, предупреждающий о радиоактивном заражении.

Все стоят молча долгое, долгое время. Наконец Трейс прочищает горло.

"Ну, думаю, я проебался", — говорит он.

СЛОМАННОЕ КОЛЕСО

Все они долго смотрят на ящик и его смертоносное содержимое. Затем: "Я должна рассказать треилмастеру, — говорит Кеплер. "Они должны знать". Голос у нее ровный, почти сдавшийся.

"Но зачем?" — спрашивает Лилайя, глядя на зловещую оранжевую фигуру в ящике. На ее лице написано замешательство.

"Из-за Закона сломанного колеса", — отвечает Кеплер.

У всех вокруг пустые лица, кроме Трейса. Он медленно кивает головой. "Закон сломанного колеса", — повторяет он. "Еще до Старых Плохих Дней люди, создавшие ядерные бомбы, хотели иметь уверенность, что и тысячу лет спустя их потомки будут знать, что нельзя связываться с тайниками и запасами атомного оружия, старыми реакторами и ядерными отходами.

Поэтому они распространили идею "Сломанного колеса": простая иконография, которую могла бы запомнить даже культура постапокалипсиса. Атомный трилистник — это "Сломанное колесо". Каждый ребенок Кочевников узнает об этом. Это одна из самых важных частей нашей культуры.

Кочевники постоянно натыкаются на старые атомники — Закон Сломанного Колеса гласит, что когда ты находишь что-то с этим символом, ты быстро уходишь оттуда. И не трогаешь это".

"Путешествовать со Сломанным колесом запрещено", — торжественно произносит Кеплер, как маленький ребенок, читающий катехизис. "Конвои, падальщики, даже пиратские Семьи избегают его как чумы. Вам не разрешается хранить ничего, отмеченного Колесом, и ни одна Семья не будет носить его с собой. Это абсолютное табу".

Она встает, разводит руками, выражение лица решительное. "Хочешь пойти со мной, Трейс? Просто в..."

Он также стоит. "Я помог тебе затащить его сюда. Думаю, я приму удар на себя вместе с тобой. Это справедливо, Чумба".

Они оба поднимаются и вылезают из "Комби", двигаясь к голове массы припаркованных машин.

•••

"Похоже, связей Трейса было недостаточно, чтобы удержать нас в Конвое", — бормочет Пневмо.

"Заткнись", — ворчит Кеплер. "Я все еще очень зла на тебя", — добавляет она, разгоняя Комби по пыльному шоссе.

Трейлмастер выгнал их в Альбукерке. Остальная часть конвоя по-прежнему направляется на восток по шоссе US 40 в Оклахома-Сити, но их группа теперь едет к северу от Санта-Фе по пыльной, покрытой выбоинами дороге, обрамленной унылыми и одинокими указателями на северное шоссе 84. Это дорога-призрак. Вероятно, никто не ездил здесь с начала войны. Частично ее покрывает песок, местами потрескавшийся, перегретый асфальт.

Они уже проехали изрядное расстояние, когда услышали звук реактивных двигателей. Из-за холма вылетает то, что жители Найт-Сити называют "панцер": легкий веерный танк с броней Чобхэм и большой 30-мм пушкой. Это далеко не их лига.

И теперь он перекрывает шоссе.

"Ну", — ворчит Трейс. "Похоже, пришло время сесть в седло или умереть".

"Эй, вот так да, у них есть танк. Большое дело", — говорит Дэмиен. "А у нас есть ядерная бомба".

"Не смешно", — огрызается Лилайя, вставляя обойму в свой Minami 10.

"Они не будут стрелять в нас", — утверждает Пневмо. "Вся суть в том, чтобы получить Бомбу. Мы второстепенны".

Кеплер на мгновение оглядывается на него. "Может, нам стоит просто сдаться, Ню".

Лилайя

создана при помощи Амели Колат

Как и многие рокербои, Лилайя называет Сиэтл своим домом. Или был им, пока не переехала в Найт-Сити. Однако она придерживается своих корней и играет в стиле, который ей нравится называть кибергранж. Лилайя также выполняет работу вместе со своими друзьями Эджраннерами. В конце концов, она не изменит мир, просто снимая музыкальные ролики.

Когда Майк Пондсмит работал над этой историей, он понял, что ему нужен Рокербой, чтобы объединить ее. Поэтому он попросил Амели Колат, подругу, чьи посты ежедневно влияют на сотни тысяч людей, помочь ему создать Лилайю. Гранж был полностью ее идеей. Она является его большой поклонницей, как и WoW. Амели живет в Польше со своим великолепным котом.

Но Трейс качает головой. "Мы свидетели. Они не захотят оставлять кого-то в живых. Нет, если эти парни те, о ком я думаю".

"Значит, мы в жопе, вороненые и татуированные", — говорит Зара. Она поднимает пистолет, достает интерфейсный кабель и подключается. "Тогда можно готовиться к последнему рубежу..."

Они начинают занимать позиции, когда панцер взрывается.

Два штурмовых AV-9 вылетают со стороны солнца по спирали, миниганы обрушивают на них град смерти. Останки панцера, ставшего жертвой противотанковых ракет ведущего AV-9, все еще пылают в огне, его боеприпасы сгорают, когда второй AV-9 оседает на землю в вихре реактивных двигателей и поднятой пыли, прямо на их пути.

Кабина AV откидывается назад. В окружении внушительной пары тяжелобронированных охранников на землю спускается маленькая женская фигурка. Она одета в черные доспехи, но вместо шлема у нее веселый розовый берет. Она машет рукой ошеломленной группе в Комби.

"Привет!" — говорит она чистым девичьим голосом. "Я Мичико! Я здесь, чтобы спасти вас!"

ХРАНИТЕЛЬ БРАТА МОЕГО

"Я должна объясниться", — начинает Мичико, садясь на открытый ящик и обращаясь с его содержимым так, как если бы многокилотонное атомное оружие было для нее повседневным. "Я следила за вами некоторое время, но сначала мне пришлось столкнуться с... проблемой в Найт Сити, которая задержала меня". Возникает напряжённая пауза, которая, кажется, подразумевает, что кто-то, где-то (или, возможно, даже большое количество кого-то) больше не находится в рядах живых.

"Вы Мичико Арасака, верно?" — говорит Трейс. Он нахмуривает брови, и Мичико улыбается.

"Ну я не ношу это имя с тех пор, как вышла замуж, но да, я Мичико Арасака". Она смотрит вниз на оранжевый цилиндр, на котором сидит, и добавляет: "Думаю, технически эта бомба тоже моя".

Она смеется звонким смехом, который для любого другого человека показался бы чем-то из аниме, но для нее выглядит исключительно уместным. "Видите ли, — продолжает она тихим, целеустремленным голосом, — как только атомное оружие было взорвано в Башнях, мой отец послал людей исследовать руины. Когда они обнаружили, что оружие на самом деле было устройством Милитеха, они испытали и облегчение, и беспокойство. Облегчение, потому что это означало, что Арасака не была причиной стольких смертей и разрушений. Но они были обеспокоены, ибо только несколько человек в Корпорации знали, что Арасака также установила свое собственное оружие в Башнях — гораздо более мощное — на случай, если Милитеху удастся захватить штаб-квартиру и завладеть секретами внутри".

"Люди моего отца были особенно обеспокоены, потому что когда они искали нашу бомбу — оружие Арасаки— она пропала. Они определили, что только очень сильный человек, или полная модификация тела, могла сдвинуть ее с места. Поэтому они использовали радиационные сканеры для поиска следов и в конце концов обнаружили, что устройство было спрятано в подвале соседнего гаража. Владелец — парамедик-пожарный по имени Саманта Стивенс.

"К сожалению, мой отец... скончался... Он умер до того, как смог дать команде дальнейшие инструкции. Поэтому было принято решение оставить бомбу на месте, но следить за гаражом и пожарным, пока бомба не решать переместить. И она оставалась в гараже в течение пятнадцати лет. До сих пор".

"Значит, у вас была своя собственная бомба?" — нажимает Трейс. Но прежде чем Мичико успевает ответить, Пневмо наклоняется и машет перед ней своим агентом. "А это коды запуска, не так ли?" — говорит он, его холодный британский тон наполнен весельем. Глаза Мичико сканируют экран агента и расширяются. "Это вполне могут быть они", — признается она. "Это один из командных кодов моего отца". Она поднимает взгляд, и большие карие глаза сужаются. "Откуда они у тебя?" — спрашивает она, девичий голос переходит в резкое стаккато отработанной команды.

Пневмо торжествующе ухмыляется. "Я пытался выяснить, куда они делись, последние пять лет. Я вытащил их из системы, которую позже отследил до дрейфующей яхты. Как оказалось, это яхта, принадлежавшая вашему покойному отцу". Они с Мичико обмениваются улыбками, как дружелюбные акулы, прерываясь только тогда, когда Кеплер сухо вклинивается: "И он тоже постоянно нудел по этому поводу". Она бьёт Пневмо по голове одной рукой, но не слишком сильно.

"И вот почему они следят за нами", — категорично заявляет Зара. "Арасака хочет убедиться, что их ядерная бомба никогда не попадет в заголовки газет".

"Нет, они хотят убедиться, что тот, у кого она есть, не приведет ее в действие", — возражает Пневмо. "Я уверен, что я не единственный, у кого уже есть коды. Я знаю, что их искали и другие, как бы я ни старался замести следы. В моем случае я действительно не знал, к чему относятся коды. Я просто хотел получить ответы. Но вы можете быть уверены, что другие охотники знают, особенно если они также работали на Арасаку."

— И кто-то хотел, чтобы эта штука была изъята из продажи до того, как другие ребята смогут ее найти. - вклинился Дэмиен, и выражение его лица стало мрачным. "Лос-Аламос был известным ядерным объектом. Еще до Коллапса. Логично предположить, что если есть место, где можно безопасно демонтировать ядерную бомбу, то это должно быть там".

"Я отказалась от имени Арасака", — говорит Мичико, ее маленький голос все еще твердый и ровный. "Но я не отказалась от ответственности, связанной с этим именем. Это далеко не так. И в Компании есть группировки, которые будут использовать это оружие в своих целях. Некоторые используют его, чтобы дискредитировать то немногое, что Арасака восстановил после войны. Некоторые используют его как угрозу, чтобы сделать Арасаку более могущественной — способной шантажировать города и даже правительства. Именно из-за того, что мне пришлось сначала разобраться с этими людьми, я не смогла прийти к вам на помощь раньше. И за это я искренне прошу прощения".

Мичико встала, ее девичье поведение мгновенно исчезло, как будто щелкнул выключатель. "Я наследница Кея Арасаки", — продолжает она. "Неважно, что я думаю о своем наследии. Поэтому я буду действовать и помогу вам отнести инструмент этого демона туда, где его можно правильно утилизировать". Она смотрит на группу вокруг нее. "Вы согласны?"

Дэмиен усмехается. "Мы можем быть на стороне "больших задниц", а можем выступить против "больших задниц". По мне, так это простой выбор". Он поднимает бровь, кибероптика сверкает в ярком свете. "Кто-нибудь думает по-другому?" Раздаются различные кивки согласия. Решение принято.

РОСТО ЗОВИ МЕНЯ АНГЕЛОМ ПО УТРАМ

Остаток пути проходит без происшествий, пока защита из черных AV парит над головой. Около полудня они отчаливают на север. Мичико передает по радио радостное "Удачи!". И вот, они достигают главных ворот.

Лаборатории Лос-Аламоса огромны, занимают бесконечную площадь. Большая часть ее разваливается. Насколько Кеплер может судить, здесь никого не было уже лет десять, пока она пробирается через лабиринт ржавеющих ворот безопасности и предупреждающих знаков.

Через ее плечо Трейс читает указания Саманты со своего агента, а Пневмо пытается уловить хоть какую-нибудь архетиктуру СЕТи, все еще действующую в бесконечном городе-призраке.

"Там", — наконец жестикулирует Трейс, указывая налево. Кеплер делает поворот и останавливается на внешней площадке, заполненной различными бесхозными машинами.

"Это здание ПФ-4?" — говорит Дэмиен в недоумении. "Это "сердце ядерного сдерживания Америки"?" Он фыркает. Плутониевая лаборатория - это непримечательное двухэтажное коричневое здание в нагромождении непримечательных зданий. Если бы оно не было таким огромным, вы бы его даже не заметили.

"Безопасно ли входить?" - спрашивает Лилайя.

Дэмиен пожимает плечами. "У нас в организме достаточно антирадных препаратов, чтобы остановить все, что угодно, кроме гамма-всплеска. Но счетчик показывает низкий фон — эта штука в ящике, вероятно, излучает больше фона, чем то, что снаружи".

Зара вылезает из Комби, большой серебряный пистолет наготове. Затем она замирает. Полдюжины камер слежения наблюдают за ними. Раздается звонкий гул, когда две установленных на крыше автотурели выстраиваются в одну линию с камерами.

Затем из скрытых динамиков доносится женский голос: "Держу пари, Сэмми дала вам это". Зара медленно кивает, держа холодную сталь в руке. Голос продолжает: "Держитесь крепче, я сейчас спущусь".

Проходит долгая, долгая минута, прежде чем одна из тяжелых экранированных рулонных дверей наконец открывается, и из нее выходит светловолосая женщина в потрепанной рабочей одежде. Она машет рукой и подходит к ним. "Эй, вы те ребята, которых прислала Сэмми? Добро пожаловать в лабораторию. Я — Ангел". Она протягивает Заре тонкую, хорошо проработанную руку. "Рада видеть, что вы добрались".

Блондинка высока и почти неземной красоты, но в ее облике, кажется, отражается жизнь, полная лишений и боли. На ее талии свободно болтается большой пояс с инструментами техника. Когда остальные члены группы вылезают из "Комби", держа оружие наготове, она усмехается и подходит к ним. "Тяжелая поездка?"

Пневмо пожимает плечами. "Бывало и лучше. Ты наш получатель?"

Ангел кивает. "Не возражаете, если я проверю его перед доставкой?" Кеплер нажимает кнопку спуска пандуса, и задняя часть Комби с воем поднимаетя, открывая погрузочную площадку. Англе подходит к ящику и заглядывает в него. "По-моему, похоже на бомбу", — говорит она наконец, затем по-деловому хлопает в ладоши. "Что ж, давайте закатим это внутрь", — добавляет она бодро. "чтобы я могла ее обезвредить".

Трейс поднимает бровь. "Ты собираешься это обезвредить?"

Ангел кивает. "Не могу придумать лучшего места для разоружения потерянной атомной боеголовки, чем место, где их делают". Она издает короткий свист, и из глубин огромного здания появляется большая транспортная тележка с электроприводом. Дэмиен кивает про себя. Конечно, они будут использовать здесь робототехнику, думает он. Это место, вероятно, слишком опасно для большинства неэкранированных людей. Тележка останавливается между ними, и Кеплер манипулирует подъемными воротами Комби, чтобы задвинуть на них ящик. Он прогибается под весом.

Ангел удовлетворенно кивает. "Я должна поблагодарить Сэмми за то, что она нашла вас. Эта штука не выходит у нее из головы с того дня, как она ее нашла. Вы сняли с ее плеч настоящий груз". Она поворачивается назад, поднимает руку, обнажая тонкую синюю пластиковую полоску — денежный чип. "Вы отлично поработали, и я тоже хочу поблагодарить вас". Ангел передает чип Кеплер, глаза которой расширяются, когда она читает сумму на его дисплее. "Ахре..."

"Вы заслужили это", — говорит Ангел. "Идите и купите себе еще один Комби или что-нибудь еще". Она свистит на тележку, и та начинает тащиться обратно к свернутой двери с ящиком на борту. Затем она останавливается. "Верно", — внезапно говорит она. "Сэм сказала мне, что вы встретились, потому что ваш Рокер что-то искал?"

"Саманта дала мне этот чип с данными", — отвечает Лилайя. Ангел кивает. Она достает второй чип — этот совпадает с тем, что в руке Лилайи - и протягивает его изумленному Рокеру. "Вот", — говорит она. "Это полная запись песни, которую вы хотели. Сделана с оригинальной студийной сессии".

BY PEDRAM MOHAMMADI

Лилайя, протестуя, говорит: "Но как ты...?". И когда Энджел доходит до двери, она оглядывается и усмехается. Затем говорит с придыханием в голосе: "Сэмми — не единственная поклонница Джонни Сильверхэнда, знаешь ли". А затем она и ящик исчезают в недрах огромного коричневого здания ПФ-4.

Наступает пауза. Наконец, Трейс говорит: "Ну что, теперь, когда у нас куча грязных денег, может, купим где-нибудь выпивку?".

"К черту", — отвечает Зара. "Помнишь то место, которое мы проезжали недалеко от Сан-Пуэбло?" Она опускает большой серебряный пистолет в кобуру на спине и улыбается. "Думаю, нам стоит вернуться туда и купить весь этот бар".

•••

"Я умираю", - говорит Саманта по комлинку. "Вся доза, которую я приняла, когда перемещала бомбу, окончательно поразила мой спинной мозг. Рак."

"Тебе не следовало этого делать, Сэмми", — говорит Ангел. "Или ждать, пока я смогу послать помощь". Но Саманта качает головой. "Мы не знали, кто или что владеет этой штукой. А радар-детекторы срабатывали повсюду от последнего взрыва. Если бы я не была в полном обмундировании — если бы я не была пожарным с радиозащитой — я бы умерла в течение часа. А так у меня было достаточно времени, чтобы вынести все важные вещи из этого разрушенного бункера. И избавиться от горячего вещества на дне залива".

"И я благодарю тебя за это", — отвечает Ангел. Затем добавляет с грустью: "Ты уверена, что я ничем не могу помочь?".

Саманта качает головой. "Я обещала, что в конце концов приведу его к тебе. Мне потребовалось время, чтобы найти нужных людей — людей, которым я могла бы доверять, — но они сделали свою работу. Теперь моя часть работы закончена. "Она вздыхает, тяжело дышит, словно сдувая с шеки волосы, которых не было уже три десятилетия. "Пойду принесу стакан хорошего ржаного виски, откинусь на диване и, когда почувствую, что пора, нажму на рубильник и отключу систему жизнеобеспечения".

Ангел осторожно перемещает тяжелый корпус бомбы. Она набирает код на маленькой клавиатуре, которая теперь открыта.

Раздается шипение сжатого воздуха, сильный холод, отбрасывающий назад ее волосы, когда корпус раскалывается, открывая сине-белый лед скрытой криокамеры.

Она с нежностью смотрит на темное, застывшее лицо, скрытое за ледяной завесой.

"Привет, любовь моя!" - говорит она.

▶ Чёрный Пёс ◀

a blind man lost, in the streets
a pattern here, I need to see
keep returning keep trying to leave
got a bad feeling that I need to feel
black dog runs at my side
down a road, no end in sight
the city sleeps but in my mind
got a knot that won't unwind
tonight is the night that we run
the hunter becomes what he hunts
the escape and the chase become one
run run
tonight is the night that we run
the hunter becomes what he hunts
the escape and the chase become one
run run
in concrete canyons squinting neon eyes
black dog beside me, like shadow needing
light stalk the backstreets, never at ease
locked in a chase that'll never cease
a bloody moon, portending doom
another cruel day is coming soon
have to end this but it's just begun
a final charge, with the rising sun

Слепой человек, потерявшийся в уличных
узорах, я должен увидеть, чтобы вернуться и
попытаться уйти
у меня плохое предчувствие, что мне нужно
почувствовать, как чёрный пёс бежит рядом
со мной по дороге, которой нет конца.
Город спит, но в моей голове завязался узел,
который никак не развяжется.
Сегодня - ночь, когда мы бежим.
Охотник становится тем, на кого сам
охотится.
побег и погоня становятся одним целым
Беги беги
Сегодня - ночь, когда мы бежим
Охотник становится тем, за кем сам охотится
побег и погоня становятся одним целым
Беги Беги
в бетонных каньонах, щуря неоновые глаза,
черный пес рядом со мной, как тень,
нуждающаяся в свете, преследует на
задворках, никогда не успокаиваясь.
запертый в погоне, которая никогда не
прекратится.
Кровавая луна предвещает гибель.
Скоро наступит новый жестокий день.
пора заканчивать, но все только начинается.
последний заряд, с восходом солнца

black dog in my head
guiding me to the end
black dog in my head
guiding me to the end
black dog in my head
guiding me to the end

черный пес в моей голове
ведет меня к концу
черный пес в моей голове
ведет меня к концу
черный пес в моей голове
ведет меня к концу

black dog in my head
in concrete canyons squinting neon eyes
black dog beside me, like shadow needing
light stalk the backstreets, never at ease
locked in a chase that'll never cease
a bloody moon, portending doom
another cruel day, coming soon
have to end this but it's just begun
a final charge, with the rising sun
tonight is the night that we run
the hunter becomes what he hunts
the escape and the chase become one
run run
tonight is the night that we run
the hunter becomes what he hunts
the escape and the chase become one
run run

черный пес в моей голове
в бетонных каньонах, щуря неоновые
глаза, черный пес рядом со мной, как
тень, нуждающаяся в свете, преследует
на задворках, никогда не успокаиваясь.
в погоне, которая никогда не
прекратится.
Кровавая луна предвещает гибель.
еще один жестокий день, скоро наступит
пора заканчивать, но все только
начинается.
Последний заряд, с восходом солнца
Сегодня - ночь, когда мы бежим.
Охотник становится тем, на кого сам
охотится.
побег и погоня становятся одним целым
Беги беги
Сегодня - ночь, когда мы бежим.
Охотник становится тем, за кем сам
охотится
побег и погоня становятся одним целым
Беги беги

vk.com/cyberpunk_red_rus

Имя

Роль

Особая способность — Ранг

Заметки

Человечность — из

ИНТ	
РЕА	
ЛВК	
ТЕХ	
ХАР	
ВОЛЯ	
УДЧ	из
СКО	
ТЕЛ	
ЭМП	из

Навыки восприятия	УР	STAT	СУМ
Концентрация (Воля)			
Скрытие/Раскрытие объекта **(ИНТ)**			
Чтение по губам **(ИНТ)**			
Внимательность (ИНТ)			
Выслеживание **(ИНТ)**			
Физические навыки	**УР**	**STAT**	**СУМ**
Атлетика (ЛВК)			
Акробатика **(ЛВК)**			
Танец **(ЛВК)**			
Выносливость **(ВОЛЯ)**			
Сопр. пыткам/наркотикам **(ВОЛЯ)**			
Скрытность (ЛВК)			
Навыки управления	**УР**	**STAT**	**СУМ**
Вождение **(РЕА)**			
Пилотирование(x2) **(РЕА)**			
Судоходство **(РЕА)**			
Верховая езда **(РЕА)**			
Образовательные навыки	**УР**	**STAT**	**СУМ**
Бухгалтерия **(ИНТ)**			
Обращение с животными **(ИНТ)**			
Бюрократия **(ИНТ)**			
Бизнес **(ИНТ)**			
Композиция **(ИНТ)**			
Криминология **(ИНТ)**			
Криптография **(ИНТ)**			
Дедукция **(ИНТ)**			
Образование (ИНТ)			
Азартные игры **(ИНТ)**			

Образовательные навыки	УР	STAT	СУМ
Язык **(ИНТ)**			
→ **Уличный сленг**			
→			
→			
Поиск информации **(ИНТ)**			
Знание местности **(ИНТ)**			
→ **Твой дом**			
→			
→			
Наука **(ИНТ)**			
→			
→			
Тактика **(ИНТ)**			
Выживание в пустыне **(ИНТ)**			
Навыки ближнего боя	**УР**	**STAT**	**СУМ**
Рукопашный бой (ЛВК)			
Уклонение (ЛВК)			
Боевые искусства (x2) **(ЛВК)**			
Оружие ближнего боя **(ЛВК)**			
Сценические навыки	**УР**	**STAT**	**СУМ**
Актерское мастерство **(ХАР)**			
Игра на инструменте **(ТЕХ)**			
→			
→			
Навыки дальнего боя	**УР**	**STAT**	**СУМ**
Стрельба из лука **(РЕА)**			
Автоматический огонь (x2) **(РЕА)**			
Пистолеты **(РЕА)**			

Навыки дальнего боя	УР	STAT	СУМ
Оружие крупного кал. (x2) **(РЕА)**			
Тактическое оружие **(РЕА)**			
Социальные навыки	**УР**	**STAT**	**СУМ**
Подкуп **(ХАР)**			
Общение (ЭМП)			
Проницательность (ЭМП)			
Допрос **(ХАР)**			
Убеждение (ХАР)			
Уход за собой **(ХАР)**			
Знаток Улиц **(ХАР)**			
Торговля **(ХАР)**			
Гардероб и стиль **(ХАР)**			
Технические навыки	**УР**	**STAT**	**СУМ**
Авиационные технологии **(ТЕХ)**			
Знание техники **(ТЕХ)**			
Кибертехника **(ТЕХ)**			
Подрывник (x2) **(ТЕХ)**			
Электроника/Безопасность (x2) **(ТЕХ)**			
Первая помощь (ТЕХ)			
Фальсификация **(ТЕХ)**			
Автомеханика **(ТЕХ)**			
Художественное ремесло **(ТЕХ)**			
Парамедик (x2) **(ТЕХ)**			
Кино- и фототехника **(ТЕХ)**			
Взлом замков **(ТЕХ)**			
Карманник **(ТЕХ)**			
Морские технологии **(ТЕХ)**			
Оружейник **(ТЕХ)**			

Пункты здоровья — из

Критические травмы

Тяжёлое ранение

-2 на все Действия с Тяжёлым ранением

Зависимости

Испытание против смерти

ОРУЖИЕ и БРОНЯ

Броня	ОС	Штраф
Защита головы		
Защита туловища		
Щит		

Штрафы применяются к РЕА, ЛВК и СКО

Оружие	Урон	Боепр.	ROF	Заметки

Псевдонимы

Пункты улучшений | **из**

Приобретение репутации

Репутация

ЖИЗНЕННЫЙ ПУТЬ

Культурное наследие	**Личность**
Стиль одежды	**Прическа**
Что ты ценишь больше всего?	**Отношение к людям?**
Самый близкий человек	**Самое ценное, чем ты обладаешь**
История семьи	**Среда, в которой прошло детство**
Семейный кризис	**Жизненные цели**
Друзья	**Трагическая любовь**

Враги	Кто?	Причина вражды?	Что они могут сделать?	Что должно произойти?

Снаряжение	**Заметки**
Боеприпасы	
Наличные	

Образ и стиль

Жилье	**Аренд. плата**	**Образ жизни**

Ролевой жизненный путь

КИБЕРИМПЛАНТЫ

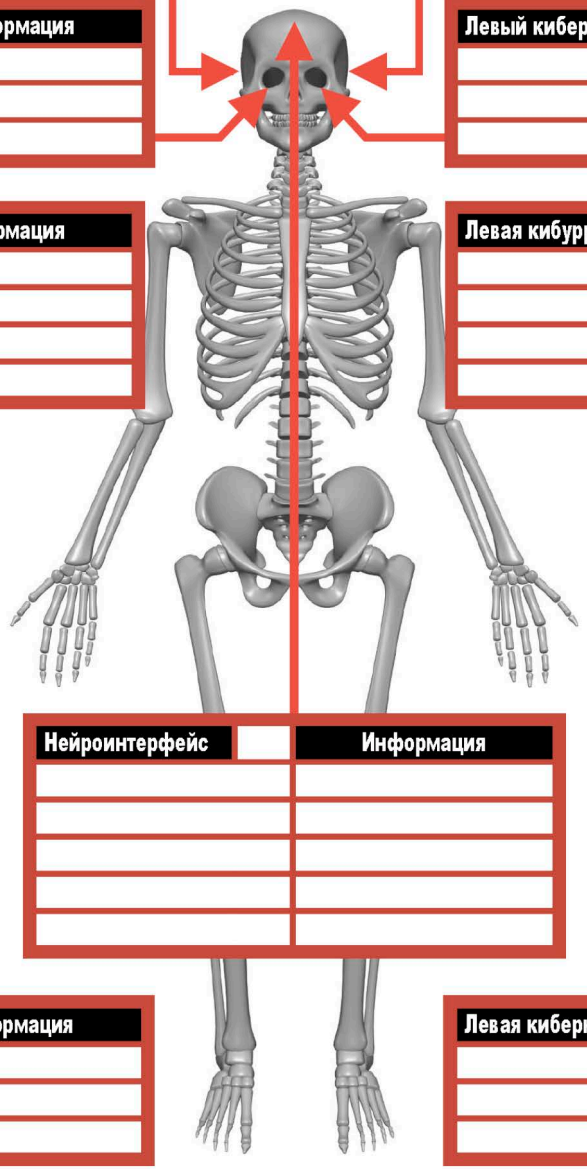
Кибераудио		Информация

Правый киберглаз		Информация

Левый киберглаз		Информация

Правая киберрука		Информация

Левая кибуррука		Информация



Для базовых киберимпланов (например, киберглаз) поставьте галочку, чтобы обозначить, что он у вас имеется. Дополнительные опции размещаются в слотах ниже.

Для расширенных киберимплантов (например, для внутреннего киберимпланта) просто пометьте каждую часть в слотах под названием категории.

Нейроинтерфейс		Информация

Правая кибернога		Информация

Левая кибернога		Информация

Внутр. киберимплант	Информация

Внешний киберимплант	Информация

Стилевой киберимплант	Информация

Боргирование	Информация

УКАЗАТЕЛЬ

#

1-я Корпоративная Война 249
2-я Корпоративная Война 249
3-я Корпоративная Война 250
4-я Корпоративная Война 251, 291

А

Агент 319, 352
Азия 243, 261
Африка 243, 261

Б

Банда четырёх 244
Банды 308
Ближний Восток 243, 260
Бодибанк 226
Бодискульптинг 226
Бой 167
  Ближний бой 175
    Боевые Искусства 178
    Рукопашный Бой 176
  Дальний Бой 170
    Автоматический Огонь 173
    Взрывчатка 173
    Дробь 173
    Огонь на Подавление 174
    Стрелы 174
  Действия 127, 168
  Инициатива 168
Бой на Транспорте 189
Брейнданс 318, 330
Броня 96, 184, 350
  Как Вы Получаете 98

В

Вендиты (Вендинговые аппараты) 331
Время и Инициатива 126
Встречи в Красное Время 417
  Вечерние Встречи 419
  Дневные Встречи 417
  Ночные Встречи 422
Вендиты (Вендинговые аппараты) 331
Время и Инициатива 126
Встречи в Красное Время 417

Г

Геймmастер 23, 387
Генератор Персонажа 27
  Полный пакет (Калькуляция) 42
  Три Метода 40
  Уличная крыса / Эджраннер 41
Глубинники 262

Д

Дата Пул 327
Дата Терм 326
ДатаКраш 254
Действия 127, 168
  Действия Движения 127, 169
  Решение Задач 128
  Список 127, 168
Диаграмма Ритма 395
  Клифхенгер 399
  Крючек 397
  Кульминация 406
  Развитие Событий 402
  Создание 396
  Эпилог 406
Дистанция и Передвижение 126
Дрейфующие Нации 262

Е

Европа 242, 260

Ж

Жизненный Путь 43
  Ролевой Жизненный Путь 53
    Корпорат 63
    Фиксер 66
    Законник 65
    Медиа 62
    Медтех 60
    Нетраннер 56
    Кочевник 68
    Рокербой 54
    Соло 55
    Техник 58

З

Закон и Порядок 301, 316
Запугивание 194

И

Игрок 22
Искусственный Интеллект 263

К

Киббл 328
Кибердека 196, 353
Оборудование Кибердеки 208, 368
Программы Кибердеки 201, 368
Киберимпланты 108, 358
Боргирование 116, 367
Внешние Импланты 114, 364
Внутренние Импланты 114, 362
Как Вы Получаете 117
Кибераудио 113, 361
Киберконечности 115, 364
Киберпсихоз 112, 360
Нейроимпланты 112, 359
Стилевые Импланты 111, 358
Киберпсихоз 108, 230
Психическая Травма 231
Коллапс 234
Конфедерация Пацифика 259
Конфедерация Хайрайдеров 262
Корпорации и Организации 264
Арасака 267
Биотехника 268
Дэнжер Гал 271
Жирафа 281
Зиккурат 280
Континентал Брендс 269
Милитех 272
Нетворк 54 274
Петрохем 275
Роклин Аугментикс 276
Сетевой Дозор 264
СовОил 277
Trauma Team 223, 279
Коченвники 335
Красное Время 257
Крах 1994 ..... 19, 246
Критическое Ранение 187, 220
Головы 188, 221
Тела 187, 221

Л

Лечение 222
Лечение Критической Травмы 223
Стабилизация 222
Лист Персонажа 450
Образец 120
Люди .....
Адам Смэшер 123
Альт Канингэм 6, 122
Анатолий Новарагов 278
Ангус Янгблад 275
Артём Соколов 282
Бестия 9, 122, 306
Блеклист 304
Боб Джонс 279
Вневмо 436, 440
Ву Чии Ли 306
Вудчиппер 308
Гарвен Хаакенсен 305
Джасинда Хидальго 277
Джеймс Ричард Аллен, ... 245
Джони Силверхэнд 6, 122
Диллон Мёрфи 306
Другой доктор Боб 305
Дэвид Линг По 304
Зара 444
Зеленый палец 307
Изида Бес 304
Кенширо Саэба 307
Кеплер 436, 439
Королева Мороша 306
Кочевник Сантьяго 9
Кэрри Лашанан 279
Лилайа 436, 445
Люциус Райн 305
Мистер Кернаган 305
Мичико Сандерсон 272, 446
Мишель Дрейер 274
Морган Блэкхенд 121, 293
Николо Лоджаджиа 269
Нож 307
Нострадамус 305
Оливия Форсайт 270
Отец Кевин 307
Рейч Бартмосс 254
Реклюз 307
Рекс Роял 306
Ричард Найт 284
Саманта 437
Саманта Ли Янг 273
Спайдер Мёрфи 122
Томпсон 6, 122
Трейс Сантьяго 436, 441
Уильям Джозеф "Билли Джо" Брентвуд 306
Файрмэн 304
Феникс Редвин 305
Фиона Хейз 304

Фокс 307
Франклин М'болу 305
Ханако Арасака 268
Харольд Харрисон Хант 245
Хорнет 305
Шайтан 122
Эдвард Майклз 304
Элизабет Кресс 258
Эран Малур 307
ЮР 281

М

Мегакорпорации 248, 264
Морро Бэй 285

Н

Навыки 81, 130
Как Вы Получаете 85
Полный Список 130
Список Аббревиатур 82
Сумма Навыка 128, 130
Найт-Сити 283
В 2020 288
В 2045 295
До 2020 284
Зоны 295
Ключевые Локации 310
Общественные Службы 301
Политическая Власть 300
Рейтинг Угроз 296
Неокорпорации 264
Нетраннинг 195
Ночной Рынок 337

О

Образ Жизни и Жильё 105, 377
Опустошающая Чума 244
Оружие 91
Боеприпасы 94
Дальнобойное Оружие 93, 171, 341
Как Вы Его Получаете 98
Качество Оружия 342
Модификации Оружия 343
Оружие Ближнего Боя 91, 175, 340
Экзотическое Оружие 95
Очки Улучшений (О.У.) 408
Заработать 410
Потратить 411

П

Персонаж 23
Не Игровые Персонажи (NPC) 23
Персонажи Игроков (PC) 23
Поиск Киберснаряжения 226
Полуночный Рынок 340
ПопМедиа 327, 330
Проверка Навыка 128
Критическая Неудача 130
Критический Успех 130
УДАЧА 130
Программы 201, 368

Р

Р.Э.Б.И.Д.С. 196
Репутация 193
Ролевая Игра 22
Ролевая Способность 29, 142
Боевая Осведомлённость (Соло) 146
Воротила (Фиксер) 160
Доверие (Медиа) 151
Интерфейс (Нетраннер) 147, 197
Командная Работа (Корпорат) 155
Медицина (Медтехник) 149
Мото (Кочевник) 162
Подкрепление (Законник) 158
Создатель (Техник) 147
Харизматическое Давление (Рокербой) 144
Роли 29
Законник 36
Корпорат 37
Кочевник 39
Медиа 35
Медтехник 34
Мультикласс 143
Нетраннер 32
Рокербой 30
Соло 31
Техник 33
Фиксер 38
Россия 242, 260

С

СЕТевая Архитектура 209
Активная Защита 213, 373
Демоны 212, 372
Ловушки в Окружающей Среде 215, 374
Покупка 217, 372
Создание 209
Стационарная Защита 214, 374
СЕТевой Бой 201
СЕТевые Действия 197

Скримлисты 326, 427
Снаряжение 99
Как Вы Получаете 103
Список 100, 351
Стиль 102, 327, 356
Соеденённые Штаты 234, 244, 258
Состояние Ранения 186, 220
Спасбросок 79, 188
СПИД II 244

Т

Таймлайн 236
Терапия 229
Тошниловки 332
Транспорт 190, 322

У

Укрытие 182
Живой Щит 184
ПЗ Укрытий 182
Щиты 183
Уличные наркотики 227
Список 227, 357
Уличный Слэнг 24
Урон 186
Огонь 180
Падение 181
Радиация 181
Утонуть 180
Экспозиция 181
Электричество 180
Яды и Наркотики 181
Услуги и развлечения 376

Ф

Х

Халтурки 381
Характеристики (СТАТы) 72
Как Вы Получаете 73
Производные Характеристики 79
Список 72
Художественная литература .....
Никогда Не Исчезай 5
Падение Башен 121
Чёрный Пёс 435

Ц

Центральная и Южная Америки 243, 261

Ч

Чёрный Лёд 204, 370

Ш

Шестёрки и Засранцы 412
Бустер 412
Дорожиный бандит 413
Киберпсихопат 416
Нетраннер 414
Оперативник Службы Безопасности 413
Офицер Службы Безопасности 415
Патрульный 415
Пиротехник 416
Телохранитель 412
Шеф Реставраторов 414

Щ, Э, Ю и Я

Cyberpunk RED

Добро пожаловать в Красное Время, Чумба! Мегакорпорации потратили десятилетия на то, чтобы разрушить все вокруг, и после их последней войны всем приходится выживать самостоятельно.

Но это просто прекрасно. Вы справитесь с этим. В конце концов, в мире злобных банд бустеров, буйных киборгов, корпоративных убийц и нигилистических культов Судного дня есть только одно правило: Всегда доводи дело до края.

Идите на большой риск, получайте большие награды. Действуйте, начните восстание, зажгите огонь. Никогда не ездите медленно, когда можно проложить новый путь.

Вы подключили свой пистолет Милитех к интерфейсу в мозгу, усовершенствовали свой кибернетический кулак лезвиями из Углеродного стекла и установили киберглаза, способные пробиваться сквозь красную дымку, как через утренний туман. В мире полно возможностей, которые только и ждут подходящего Эджраннера. Возможно, это вы.

Cyberpunk RED — это новейшее издание классической настольной ролевой игры про Темное будущее, включающее в себя всё необходимое для исследования послевоенного мира Красного Времени, в том числе:

- Плотное, глубокое погружение в историю и географию Найт-Сити и всего мира киберпанка, а также множество преданий о Красном Времени.
- Десять уникальных ролей: харизматичные рокербои, смертоносные соло, быстрые Нетраннеры, изобретательные Техники, спасающие (и забирающие) жизни Медтехники, жесткие Медиа, исполнительные Законники, интригующие Корпораты, умные Фиксеры и дальнобойщики Кочевники.
- Огромная коллекция полезных инструментов, мощного оружия, защитной брони и сверкающих киберимплантов, которые помогут вам править Улицей.
- Три приключения из Скримлистов, чтобы показать вам, что такое киберпанк.
- Заранее сгенерированные противники, идеально подходящие для заселения боевых зон и корпоративных комплексов, а также столкновения, в которых они используются, чтобы оживить Сити.

НЕ ДЛЯ ПРОДАЖИ

CPR_RUS 0001

Talsorian Games

Чтобы узнать больше,
rtalsoriangames.com

CD PROJEKT RED